

ENTERTAINMENT FOR USERS

MSX-FAN  
MOOK

エムエスエックス・ファン

毎月ディスクが付録!!

特別付録

スーパー  
付録ディスク

「キャンペーン版大戦略II」

保存版/オリジナル兵器データベース



- 掲載ゲーム&音楽演奏全プログラム(40本)
- 掲載CG
- 「MSX/new」は  
中学理科「天気の変化」
- グラフィック・ローダー
- 「MIDI三度笠のテーマ」の  
MIDIデータ
- タイプ&コマンドファイルほか

プリメほか、超目玉ゲームの  
強力完全攻略特集!

NEW

ポッキー2

卒業写真/美姫



今月のファンダム!

タコ&イカ第3弾



LUNAR MISSION



CROSS

ATTACK

プリンセスメーカー  
キャンペーン版大戦略II  
らんま1/2

⑧情報満載

〈戦国&ピラミッドソーサリアン、  
幻影都市、水滸伝ほか〉

ゲーム十字軍

J U L Y

7

月 情報号

980YEN

第6回ファンダム・プログラム・コンテスト募集開始!





# ブライ

下巻  
完結編

数々の新システムの導入で、ビジュアル、サウンド、ゲームデザインを統合した斬新なゲームスタイル。天界電神城のオーブから六千年前のギブリスとして感動のエプタインまで。全7章構成でおくるエンターテインメントRPG。

## 光が闇が

9月下旬発売予定  
パッケージ価格¥8,800(税別)

企画/開発：株式会社リバーヒルソフト  
©1990 RIVERHILL SOFT/流体力学アクション/パンドラボックス

MSX2 MSX2+ MSX81

## 吹けよ嵐！呼べよ脱衣！！

“攻”、“防”、“脱”、“回”、“恥”、“裸神活殺拳”  
きらめく時、“カード”が舞う！！



# SUPER バトルスキパニック

監督=みんた★なお

キャラクターデザイン=きおらひるみ

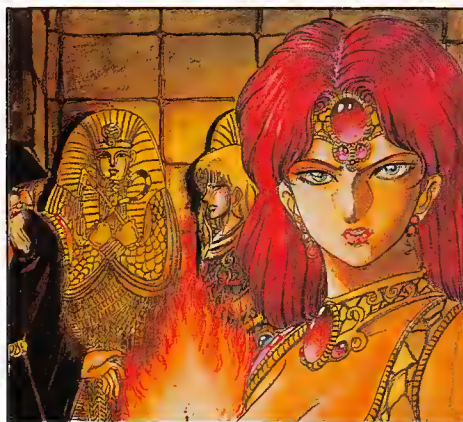
メカニック原画=夢野レイ

（カイナックス）

近日発売予定

TAKERU  
価格 ¥7,200(税込)

MSX2 MSX2+ MSX81 企画/開発：MEDO



SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3

# Pyramid Sorcerian

ピラミッドソーサリアン

1. 血ぬられた王家の秘宝
2. 魔の下僕ガッシュの陰謀
3. 心を失った姫君
4. 嘆きの神殿
5. 魔王ギルバレスの迷宮

迫り来る“魔”の波動を感じたか！

ならば旅立て、暗黒のギルバレス島へ！！

「戦国ソーサリアン」に続く、移植シナリオ

第2弾！圧倒的な手強さ、圧倒的な謎。

最も危険な冒険に、今、出発せよ…！

好評発売中

※「ピラミッドソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中)が必要です。  
※「戦国ソーサリアン」(¥4,800)も好評発売中！

TAKERU  
価格 3,500(税込)

■対応機種：MSX2 ■企画/制作：ティールライト

速報！！

ピラミッドソーサリアン・戦国ソーサリアン カップリングパッケージ 好評発売中！

急きょ決定したビッグニュース／なんと、「ピラミッド」と「戦国」2つの追加シナリオが入って7,800円(税別)という、モノすこくお得な限定パッケージ版が発売！全国で3,000本しかない、超貴重品／ただ今発売中／とにかく早いもの勝ちだ／品切れの際はコメンネ。

特報！

すでに「戦国ソーサリアン」を買ってくれた君へいち早く「戦国」を買ってくれた君にも、ちゃんとして特典があるヨ。「戦国ソーサリアン」お買い上げ票同封の上、通信販売のみで、なんと「ピラミッド」が3,000円(税込)で買えちゃうのだ！もちろん、カップリングパッケージに入ってるよ！熱烈ファンに、絶対損はさせないTAKERUなのだ！

「ピラミッドソーサリアン」だけ欲しいという君へ

ただ今、「ピラミッドソーサリアン」単体パッケージが発売中！これは3,800円(税別)だ！これを買ってほしい！そしてビックリ、TAKERUからは3,500円(税込)。こちらをただ今、発売中！このどちらかを買ってくれ！



## FAN ATTACK

## 4 プリンセスメーカー

娘の輝く未来はキミの手でつくるのだ!!

## 12 キャンペーン版大戦略II

MSX版オリジナルのマップを攻略

## 18 らんま 1/2

発売直前、各章と格闘シーンをバーンと特集!

## FAN NEWS

## 112 ポッキー2 ようやく登場の学園美少女AVG♡

## 113 卒業写真/美姫 1本で2つのお味の2本立て美少女ソフト

## PROGRAM

## 35 ファンダム

D部門作品2本に便利ファイアなどユニークな楽しさの計12本

## 44 ファンダムスクラム

## 48 スーパービギナーズ講座

## 70 あしたは晴れた!

## 29 第6回MSX・FANプログラムコンテスト応募要項

## 30 BASICピクニック

YJUKに必要な技法

## 72 FM音楽館

聴きのがせないオリジナル5本

## 91 AVフォーラム 今月のお題は「料理」

## 22 ゲーム十字軍

のぞき穴：戦国ソーサリアン、ピラミッドソーサリアン、幻影都市ほか／  
通り抜け：抜忍伝説、ルーンワースほか／歴史の散歩道：水滸伝「たまには  
オレにもいわせろ」／読者対抗マルチプレイ：8時間耐久マルチプレイ大  
会完結編

## 86 情報おもち箱 FFB

新刊をたくさん紹介

## 88 GM&amp;V

最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

## ●スペック表の見方

## Mファンソフト ①

☎03-3431-1627 ②

1月23日発売予定 ③

媒体	④ 2D ⑤
対応機種	⑥ MSX2/2+
VRAM	⑦ 128K
セーブ機能	⑧ ディスク
価格	⑨ 6,800円
ターボRの高速モードに対応	

①販売、あるいは開発ソフトウェア。②購入などについての問い合わせのため、ソフトウェアのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源。⑤ROM。⑥ディスク。⑦はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑧対応機種 ソフトの仕様がMSX×1で動くタイプのものはMSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはターボRと表記されています。⑨RAM、VRAMの容量 MSX1の仕様ときは、RAM容量によって動いたり動かなくなったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑩セーブ機能 ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるときを書いてあります。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らない限りつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑪価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。⑫備考欄。

## 104 ほほ梅麿のCGコンテスト

す〜んと一気にレベルアップ!! のイラスト部門でおじゃる

## 78 ゲーム制作講座

ネーミングは楽しい作業!

## 98 パソ通天国

パソ通、最新CG事情その1

## INFORMATION

## 76 ON SALE 4月発売ソフトをチェック!

## 114 COMING SOON

シムシティ/プライド巻完結編ほか、新作情報満載

## 117 MSX新作発売予定表 5月19日現在の情報

## 75 今月のいーしょーくー情報

## 122 FAN CLIP 舞台美術に使われたAVフォーラムの作品

## 80 投稿応募要項 (応募用紙/投稿ありがとう)

## 34 読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント

## 94 GTフォーラムMIDI三度笠

GTと「μ・SIOS」とMIDI楽器でつづる体験入門講座

## 77 GTフォーラム

「MSXView」の12ドットフォントはアスキー製

110 MSX版『ソーサリアン』オリジナル・シナリオ・コンテスト  
発売記念  
いよいよ審査結果発表!

## 特別付録

## スーパー付録ディスク#10

<すべしやる>『キャンペーン版大戦略II』  
オリジナル保存版/ミニ兵器データベース

<レギュラー>ファンダム・GAMES/ファンダム・サンプルプログラム  
/FM音楽館/AVフォーラム/MIDI三度笠/ほほ梅麿のCGコンテスト  
/パソ通天国/ゲーム十字軍/MSXView/あてまじよQ/MSX-DOS/オマケ

## 111 スーパー付録ディスクの使い方

## ●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

## ●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

## ●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627



→P118の  
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

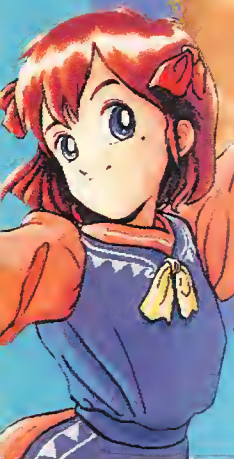




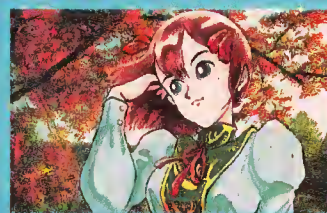
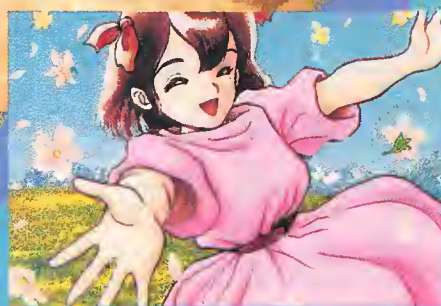
FAN ATTACK

やっほ～、みんな子育てに励んでいるかい？

# Princess プリンセスメーカー maker



久々の大作にすっかりハマって徹夜している人、体に気をつけろよ。今回は子育てのお役立ちマニュアル&担当者自らが乗り出した子育て日記を披露するよん。



マイクロキャビン  
☎0593-51-6482  
発売中

媒体	2D×7
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/ディスク
価格	14,800円

※、漢字ROM  
ターボモードの高速モードに対応

## みなさん、子育ては順調にいらってますか？

このゲームで娘の父親、つまりプレイヤーであるキミはその昔、国を魔王の手から守った英雄である。しかし、その戦いで体が傷ついて現役を退き、魔王との戦いで孤児になってしまった子供を育てることになった。そしてあるひとりの少女がキミの屋敷へやってきた。この少女をキミは娘として育てて

いくのだ。

発売されてから、もうすでに半月以上がすぎていることだし、そろそろ気合の入っている人は全33種類のエンディングを見終わっているころだろう。しかし、そんな人は圧倒的に少ないはず。そうかんたんには全部のエンディングを見ることなんてできないぞ。

そこでサラッとエンディング名だけを紹介するぞ。プリンセス、長寿、將軍、王立アカデミーの総裁、王宮魔法師、上級貴族の妻、王の側室、司祭、近衛の騎士、近衛隊長、錬金術師、魔道師、下級貴族の妻、貴族の側室、上級僧侶、百姓の妻、木こり、文士、魔法使い、商家の妻、酒場の女の子、尼僧、傭兵、

賞金稼ぎ、サギ師、旅の魔法使い、高級娼婦、売春婦、出戻りだ。29種類しかないのは、そりゃああんた、教えらんねえものもありまसानな。でも、少しだけはヒントを出してあげよう。ひとつは他機種版で最高のエンディングといわれているアレ。残りの3つはこのコーナーを最後まで読めばわかるぞ。



ゲームが始まったときの娘のパラメータ。どれもこれも、みんな30だから、身長・体重も同じだ。スタートはみんな一緒なのだよ。



町のみんなから自分の娘がどういふふうに見られているか気になる親心。ひといいといわれてないといけど



## わが娘に習い事をさせましょう

娘の能力値を手っとり早く高めたい人は習い事をさせるのがいいぞ。武者修行以外は高額な費用がかかってしまうが、それに見合った能力が得られるぞ。

武芸と学問は称号があって初級、中級、上級の3段階にわかれている。上の称号にいくにはそれぞれで上昇する能力値がある一定の値に達すると受けられる昇級試験に合格しなければ

ならない。このときしっかりと受験料もとられてしまうので、お金がないと受験できないぞ。合格して称号が上がればそれだけ1回で上昇する能力値も高くなるが、それに比例して費用も値上がりするし、疲労もはやくたまるようになる。

礼法には称号はなく、変化しない。アルバイトなどで減ってしまった気品を早急に回復・上

昇させるのにはもってこい。だけど、タダではなく費用がかかってしまうので、ゲーム開始当初はやらないほうが無難。それに疲労のたまりかたも早いので、ヘタをすると1回やっただけで病気になるかねない。これは、余裕のあるときにだけ行おう。

武者修行を習い事というのは語弊があるかもしれないが、これによって娘が得られるものは

多い。1回修行に出ると評価が上がるわ、モンスターを倒せば経験値が上がるわ、途中にアイテムが置いてあるわでおいしいことばかり。なんといっても費用がかからないのがうれしい。ただし、おいしいのは娘が強くなってからのこと。弱いうちは時間をムダにしてしまうので、装備を整え、レベルを上げてから挑むようにしたい。

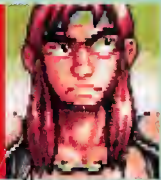
## 武 芸

経験値は武器屋のアルバイトで上げることができるけど、武芸の教育のほうが1日あたりの効率がいいので、お金に余裕のある人はこちらにしよう。この教育にある昇級試験はかなり難しいが、称号があがると1日あたりのパラメータの増加率が大きくなるので、はやくランクアップしたいところだ。

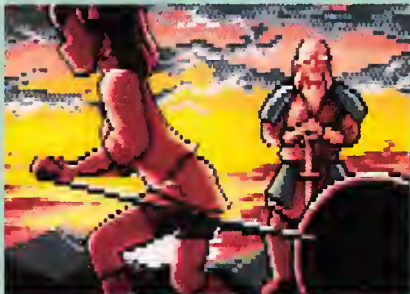
初級 費用\$10 経験値+2  
中級 費用\$20 経験値+3  
上級 費用\$40 経験値+5

ただ、疲労の増加率も大きくなるので気をつけながら教育させないと病気になる。さらに、費用も高くなるのでそこらへんを考えた上で実行しよう。なお、もらえる称号は、剣士、上級剣士、剣聖の3つだ。

アーネスト



何事にも経験が必要。ここで実戦の前にレベルをあげるのだ。



## 学 問

お勉強をさせて、知力上げる教育が、この学問だ。このほかにも代筆屋と医者アルバイトなどでも上げることができるが、それよりもこちらのほうがおすすめだ。1日あたりの効率もいいし、なによりも昇級試験に合格すると、称号といっしょに評価がもらえるからだ。これは武芸でもおなじこと。

初級 費用\$10 経験値+2  
中級 費用\$20 経験値+3  
上級 費用\$40 経験値+5

評価というパラメータは、なかなか上がってくれないので、こういうところで確実にモノにしよう。この学問の昇級試験は武芸のよりもかんたんだ。もらえる称号は二級学士、一級学士、博士の3つ。がんばって称号をもらおう。

ギブソン



頭を良くするだけではなく、魔法も使えるように教育します。



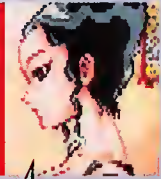
## 礼 法

気品をあげるための教育がこの礼法だ。メイドのアルバイトなどで上げることできる。これには称号がなく、最初から1日成功すると気品が5上がる。アルバイトのなかには気品が下がってしまうものも多く、それを回復させるにはちょうどいい教育だ。しかし、表裏一体でつきまとう疲労がやっ

費用\$10 気品+5  
(この習い事に称号はない)

かいだ。疲労も5上がってしまうので、スケジュールを決める前には必ずチェックをしておこう。病気になるなんてしまったら、それこそたいへん。被害は絶対で娘のパラメータのほとんどが、急降下してしまうことになる。

エレノア



あなたの大事な娘様を立派な淑女にしてみせますわ。



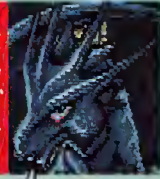
## 武者修行

お金のかからない唯一の教育(?)がこの武者修行だ。カワイイ子には旅をさせるっていうように、娘1人で町の郊外を探索させて、いろいろな体験から経験を積み、強さを身につけさせるというのが目的。比較的マップは広くない。もし、モンスターとの戦闘に負けても町に連れ戻されるだけで、死

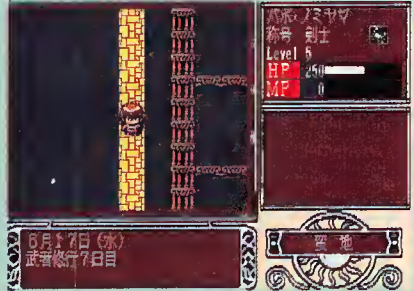
1日ごとに 評価+1  
費用 \$0

んじゃうわけじゃない。その場合の残りの日は家でのんびり過ごすだけのムダな時間になってしまう。マップの途中に置いてあるアイテムは、確実に取るようにしたい。また、修行中は疲労が1日に1上昇するだけだ。

ドラゴン



われを恐れぬならば来るがよい。未熟者でも容赦はせぬぞ。

漢字ROMの  
お知らせ

漢字ROMがないMSXでは、ゲーム中のメッセージが全く読めない悲しい現象が起きてしまうのだ。そこで現在市販されていて、手に入れやすく漢字ROMとして使用できるカートリッジを紹介しよう。★日本語ワードプロセッサMSX-WriteII/アスキー(24,800円)★ワープロカートリッジ/パナソニック(24,800円)★MSX標準日本語カートリッジHBI-JI/ソニー(17,000円)★HALNOTE/HAL研究所(29,800円)



# 知っておくと得する予備知識だ

## ゲームに登場するアイテムとアルバイトの一覧

お金に余裕ができたなら、娘に何か買ってあげてはいかかな？ 町のお店にはいろいろな



①町に買い物だ。さあて、何を買おうかな

ものが売っているけど、それがどのような効果を持っているのかわからないと、買うのがちょっと不安だね。そこで詳しいデータを教えよう。おもに道具は疲労の回復とその他のパラメータを上昇させる働きをもっている。武器や防具類は何に必要かといえば、武者修行でモンスターにやられないためと倒す

ために、それと収穫祭の武闘会で勝ち抜くためだ。どちらにしてもぜひ装備しておいてほしいものだ。さすがにいい品はとんでもなく高いが、きっと娘の能力が飛躍的によくなるはず。

アルバイトは娘がある年齢にならないと実行できないものがある。ゲーム中での大切な収入源であり、

それ以外にも娘の能力を高めるためには欠かせないもの。10日を1単位として仕事が成功した日数分だけ給料がもらえ、能力値がアップダウンする。教会以外の仕事には疲労がつきまとうので、たまに回復させてあげよう。

### 兜

かぶと

### 道具

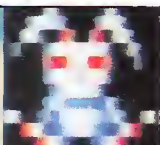
#### 薬草

金額 ……\$15  
HP ……+50



#### ぬいぐるみ

金額 ……\$150  
モラル ……+10  
疲労 ……-30



#### 鉄のはきもの

金額 ……\$185  
根性 ……+25



#### 本

金額 ……\$200  
知力 ……+20  
疲労 ……-10



#### 詩集

金額 ……\$160  
知力 ……+8  
気品 ……+8



#### ティーカップ

金額 ……\$230  
気品 ……+15  
疲労 ……-15



#### ドレス

金額 ……\$1000  
色気 ……+25  
疲労 ……-20



### 武器

#### ナイフ

金額 ……\$50  
攻撃増強 ……+10  
戦闘技術 ……+10



#### こん棒

金額 ……\$40  
攻撃増強 ……+18



#### メイス

金額 ……\$250  
攻撃増強 ……+32



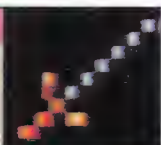
#### ショートソード

金額 ……\$750  
攻撃増強 ……+25  
戦闘技術 ……+20



#### ロングソード

金額 ……\$1500  
攻撃増強 ……+40  
戦闘技術 ……+25



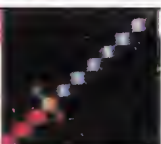
#### バトルアックス

金額 ……\$1800  
攻撃増強 ……+55  
戦闘技術 ……-15



#### カタナ

金額 ……\$3000  
攻撃増強 ……+50  
戦闘技術 ……+50



### 皮の帽子

金額 ……\$30  
装甲強度 ……+4



### 鉄 鎧

金額 ……\$250  
装甲強度 ……+12  
素早さ ……-1



### 鉄 仮面

金額 ……\$1750  
装甲強度 ……+25  
素早さ ……-2



### 鎧

よろい

### 皮 鎧

金額 ……\$150  
装甲強度 ……+10



### 鎖かたびら

金額 ……\$650  
装甲強度 ……+18  
素早さ ……-5



### 鉄 の 鎧

金額 ……\$1800  
装甲強度 ……+40  
素早さ ……-15



### ビキニの鎧

金額 ……\$2000  
装甲強度 ……+14  
色気 ……+60





## 全 12 種類 の アルバイト の 効果 だ よ ~ ん

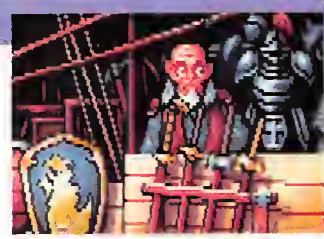
## 宿 屋

年齢制限.....なし  
 給料(日給).....\$8  
 疲労(1日).....+1  
 体力.....+1



## 武器屋

年齢制限.....なし  
 給料(日給).....\$9  
 疲労(1日).....+1  
 経験値.....+1



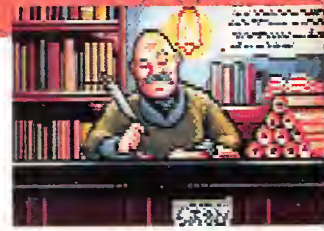
## 木こり

年齢制限.....なし  
 給料(日給).....\$15  
 疲労(1日).....+2  
 腕力.....+1  
 根性.....+1  
 気品.....-1  
 色気.....-1



## 代筆屋

年齢制限.....なし  
 給料(日給).....\$9  
 疲労(1日).....+1  
 知力.....+1  
 腕力.....-1



## 教 会

年齢制限.....なし  
 給料(日給).....\$1  
 疲労(1日).....+0  
 モラル...+2(成功時)  
 モラル...+1(失敗時)



## 医 者

年齢制限.....11歳  
 給料(日給).....\$10  
 疲労(1日).....+2  
 知力.....+1  
 体力.....-1



## メイド

年齢制限.....12歳  
 給料(日給).....\$8  
 疲労(1日).....+1  
 気品.....+1  
 色気.....-1



## 人 足

年齢制限.....12歳  
 給料(日給).....\$18  
 疲労(1日).....+3  
 体力.....+2  
 根性.....+1  
 気品.....-2  
 色気.....-1



## 狩 人

年齢制限.....13歳  
 給料(日給).....\$8  
 疲労(1日).....+3  
 経験値.....+2  
 素早さ.....+1  
 色気.....-1



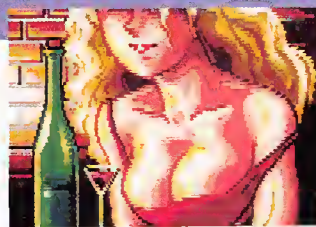
## 酒 場

年齢制限.....14歳  
 給料(日給).....\$10  
 疲労(1日).....+2  
 色気.....+1  
 気品.....-1



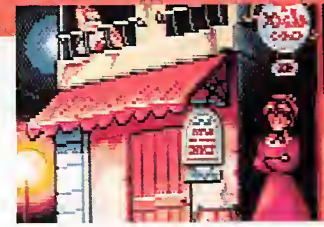
## あやしい酒場

年齢制限.....15歳  
 給料(日給).....\$48  
 疲労(1日).....+2  
 色気.....+5  
 評価.....-3  
 モラル.....-3  
 根性.....-1



## あやしい宿屋

年齢制限.....16歳  
 給料(日給).....\$55  
 疲労(1日).....+3  
 色気.....+5  
 評価.....-5  
 モラル.....-4  
 気品.....-3





# いよいよはじまる『ささやクンの子育て日記』その1

## めざすは、やっぱりプリンセスだ！

さあ、いよいよ本番開始。実は先月のサンプル版ではエンディングが入っていなかった。だから、どういう結末になるのかわかんないまま終わってしまって、ちょっと不完全燃焼。そこで今月は同じように育ててみて、どういう娘になるのかを見届けようと思う。おそらくプリンセスになっていることだろうが(自信過剰なヤツ)まあ一応エンディングを見ないことにはなんともいえないからね。

プリンセスになるためには、並大抵の努力ではだめだろうな。でも、いったい何が必要なのだろう？ うーん、わからん。そこでちょっと電話を。トゥルルルルル、ガチャ。

「どうもMSX・FANです。

今「プリメ」をやってるんですけど、プリンセスには何が必要なんですか？ ちょっと教えていただませんか」  
「ダメです」  
「えっ、そんなこといわずにお願いしますよ」  
「やです」

な、なんてこったあ！ 頼みの綱も断ち切られてしまった//  
かくなるうへは、自力でプリンセスになるしかないか(あたりまえだ/)。

今の電話の相手はマイクロキャビン・炎の営業マン、伊藤さん。このオレっちにも教えられるほどハイレベルなエンディングのようだ。ますます自分の娘をプリンセスにするという野望が強まったぜ！



### プロフィール

★名前

**キャサリン**

★誕生日

**4月30日**

★血液型

**A型**

★コメント

名前は女性だとすぐわかるものを独断と偏見でつけた。それに合うようなオリジナル名字で「ソルティエノ」にした。誕生日は早く年をとらせるため4月に。血液型は多々あってA型に。

**わが娘**

## まずはアルバイトでお金を増やす

せっせとアルバイトにはげんでお金を貯めるわが娘。まずは宿屋のアルバイトで体力をつけることにした。これで病気に強くなることだろう。おっと、そうだった娘との会話を忘れるところだった。

「キャサリンよ、しっかり努力しないといかんぞ！」

「はい、がんばります。お父さん！」

おっ、根性が上がったぞ。よしよいいい子だ。その調子でがんばるんだぞ！

体力ばかりをつけているわけにもいかないので、そろそろほかのアルバイトもさせよう。その前に疲れをとってあげなくちゃいけないな。やっぱり、娘をプリンセスにするのだから、気品がなくちゃだめだろう。それにはメイドのアルバイトがちょうどいいな。それにバカじゃこまるから代筆屋で知力を上げておくか。男を惑わす魅力もあったほうがよさそうだから、酒場で色気をつけさせよう。ムムツ、気品がさがってしまった！



途中経過を見せながら。順調に育つてくれて、ババはうれしそ。くつくく、この調子でいけばお嬢様の父親か？



③気品は礼法の教育でも上げることでできるが、最初のうちは疲労のことを考えるとこころをすめる

④腕力を犠牲にして知力をあげる。医者は疲労がたまるのでこちらのほうがよい

代知筆屋は

⑤14歳になるまで実行できないが、色気を上上げる数少ない方法のひとつだ。下がった気品は礼法で



## お金はあるな。よし、習い事をさせよう！

さきほどの酒場のアルバイトでさがってしまった気品を回復させるため、お金もあることだし習い事をさせるか。礼法の習い事、これならいっきに回復できておつりがきそう。さっそく実行してみる。よし、思った通りだ。ついでに気品をアップさせておくか、おっと待てよ、疲労はどうなっているかみておこう。うわー、あぶないこのま

まやっていたら病気になるところだった。すぐに休息させて、また礼法をさせる。みるみるうちに気品が上がっていく。これをくりかえしてまたアルバイトをさせる。だいぶお金も減ったことだしこらでまた貯めておかないとね。

それと代筆屋で腕力が減ってしまうがここでは無視。女の子に腕力なんて必要ない！

気品を大幅アップ



さきほどの酒場のアルバイトで下がってしまった気品を、礼法の習いでいっきに回復した！

## ミス王国・コンテストに出場！結果は…？

毎年10月になると恒例の収穫祭が行われる。これにはミス王国・コンテストと武闘会が開かれる。わが娘を出場させるのはもちろんミスコン。これには3つのパラメータが関係してくる。気品、プロポーション、色気だ。それぞれを判定基準とした3部門と総合優勝とがある。ねらうは4冠王だ！  
わが娘は気品と色気は完璧に

ちかい。問題はプロポーションだが、ほかの2つの票でカバーする。結果はみでの通りだ！！



強者がそろっている参加者たち。しかし、ライバルはもういない！

優勝だぜ！！

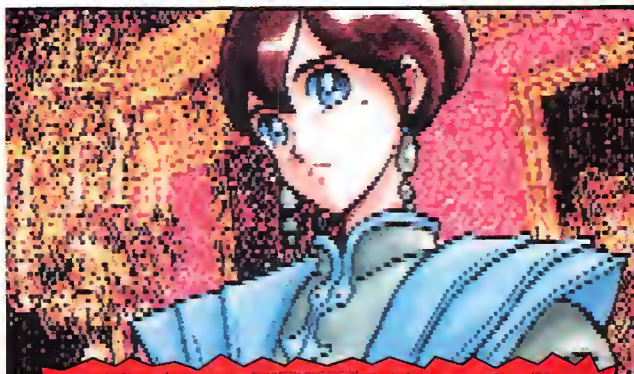


やったぜセーラー！見事な完全優勝だよ！

## ついに娘の「運命の日」がやってきた

プリンセスへの道は遠かった。うちひしがれる思いのなか、編集部に電話がくる。「マイクロキャピンの伊藤ですう。結果はどうでした？」  
「王さまの側室です」  
「そうですかあ、残念ですねえ、次はもっとがんばってプリンセスにしてください」  
「どうすればいいんですか？」

教えてください！  
「それを教えたらずまらなくなるじゃないですかあ？」  
そりゃそうだ。そんなわけでプリンセスにするにはもっと修行を積ませなければいけないようだ。下のパラメータではまだダメ。どうすればいいんだ。まあ、とにかくヘンなエンディングにならなくてよかったな。



王さまの側室になった！

## これが最終パラメータ！！



## 子育てをふりかえって……

くやしい、その一言につきる。気品・知力・色気どれも世間に自慢できるほどだと自負していたのに、どうして王子様は私の娘をもらってくださらないのですか？ ほかに何かひつようなのだろうか。とりあえず最初にしては合格点だろう。しかし、ふつうミス王国・コンテストを何回も優勝している女をほっとかないぜ。この国の王子様の目は節穴なんじゃないの？

ブツブツ文句をいっている僕の側に1人の98版経験者がやってきて、この最終パラメータをみて何やらいっている。「おいしいよねコレ。あともう少しでお姫様になったのにい」「詳しく教えてくれ！」「ええっ、ヤダ！」「ナニ〜！ きさまもか！！」というわけで、このパラメータが惜しいというのがわかっただけでも収穫だった。



# またまた『ささやフンの子育て日記』その2!

## 好きなことをやって自由に育てるぞ!!

またプリンセスをめざそうか迷ったが、やめた。プリンセスになるだけが娘の人生ではないからね。そこで今回は自由奔放にのびのびと育ててあげようと思っている。今回は女らしさとか、おしとやかさを念頭において育てたために実行しなかったものがたくさんある。今度はそれらを重点的にやってみようと思う。まあ、33分の1が終わっただけで残り32種類もあるんだから、じっくり楽しもうじゃないか、ねえ。

さて、例によって最初に名前を決めなくちゃいけない。どうしようか。あっ、いい名前があるじゃないの、その名もバボだ。本誌好評連載中のおはこんからちょっと名前を借りよう。本人

も女性だしちょうどいいではないか。問題は誕生日だなあ。北根編集長の誕生日にしようとしたら、「人の勝手に使うんじゃない」と怒られたので、サイコロで決めた結果がこうなった。血液型は「前回がA型だったら次はB型だろう」と安易な考えのもと決定した。

今回はプリンセスになることを前提として4月生まれにすれば早く年をとるから、アルバイトも早くたくさんできるようにして有利になる、A型にすれば戦闘のときに……、などの考えをもって決めていたが、今回はハッキリいわせてもらおうと完全に個人的な趣味にはした/(おいおい、いいのか? ちょいと無責任な気もする)



### プロフィール

★名前

バボ

★誕生日

6月27日

★血液型

B型

★コメント

非難の嵐にあいながらの決定であった。ちなみに本人には知らせていない。これをみてなんとかわれるか少し心配。それから、名字はもちろんノミヤマだ。わっはっは。文句あつか。

わが娘

## やっぱりアルバイトからはじめよう

どういうふう育てようかと最初はアルバイトからはじめるのがセオリーのような。今回はとて女の子がやるような仕事じゃなかったものはやらせなかったが、今回はおかまいなしにやらせることにした。

しかし、やらせてみると娘はとんでもない女になる。今回は気品・知力・色気を重点的に鍛えたが、その3つのパラメータ

は全部0になり、力仕事をやらせているのだから当然なのだろうが、体力・腕力・根性の値が高いパワフルウーマンになってしまった。うーん、この先どういうふう育てようか?

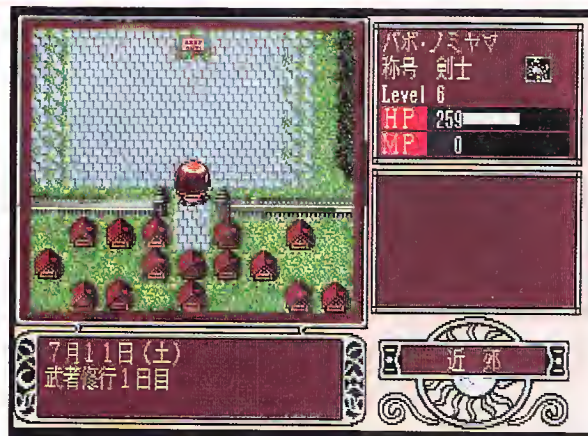
それとこの仕事って収入がいいから娘にいろんなものを買ってあげられるのがうれしいね。あと親子の会話は疲労の少ないときに実行するといひぞ。



これでたくましい娘にする

## 武者修行でさらにたくましく!

娘があまりにも強くなったので武者修行に出しても安心になった。最初のうちは強制送還されたこともあったけど。このマップはそんなに広くないから、いろいろ歩き回らせてどこにアイテムが置いてあるか覚えてしまった。それとモンスターの中でおいしいのが「おいはぎ」だ。倒すと\$80も手に入るの必ず倒すことにした。そういえば戦闘で魔法が使えることに気づいた。これは知力が0のわが娘には関係のない話だな。





## 文武両道の娘にしてみようかなあ…

やっぱり今の世の中、なんでもできなければダメだろう。戦闘で魔法が使えれば便利だろうな、ということで知力Ⅱのパカ娘を博士と呼ばれるまでに成長させた。しかし、これで思いのほか出費がかさみ、金欠になってしまった。そこであやしい酒場でアルバイトをさせ、いっ

きに金持ちに変身！ 失ってしまったパラメータはあとで回復させればいいだろう。このお金で娘に最強装備を買ってあげた。もうこれで武者修行ではなにも心配しないでみていられるだろう。そうそう武闘会でも敵なしだろうな。フツ、たくましい娘になったな。



④ いっぱい勉強して早くお兄さんになるんだよ。でも、疲労には注意だな



⑤ こんなことをさせていいのだろうか。しかし、お金のためだからしょうがない

## さてさて、この娘の運命やいかに!!

おーい、ちょっとまってよ、何がいけないの? よりによって旅の魔法使いとはねえ。

そこへ、電話がかかってきた。とてもイヤな予感がある。

「マイクロキャピンの伊藤さんから電話だよ」

「いないといってくれ」

「もう遅いよ」

「ちっ、しょうがないか。はい、

わかりました」

「どうも、伊藤です。で、どうなりましたか今度は?」

「見事な旅の魔法使いですよ」

「実は僕もテストプレイでサギ師になったんですよ」

2人「あはははははははは」

最低の父親2人だった。来月はこんな醜態をさらさないようにするぞ! 絶対に!!



旅の魔法使いになった!

## 子育てをふりかえって…

このスペースを白くしてノーコメントにしたいくらいだ。しかし、それはまずいから気が重いけどしかたなく書くことにするか。まあ、伊藤さんもサギ師にさせたとあって少し安心しているけど(レベルの低い争いだ)。そこで例の彼にこの最終パラメータをみせて、分析してもらった。「これはあやしいアルバイトをさせたでしょ?」

「うん」  
「だめだよ、そんなことさせたらあ。プリンセスなんかねえっかないよ」  
「いや、別にプリンセスにならなくてもいいんだけどね」  
「あっそうなの、じゃあいいじゃん。これも立派なエンディングのひとつなんだから」  
「そりゃそうだ。しかし、まだなんか納得いかない。はっきりとした理由が知りたいよ。」

## これが最終パラメータ!!

星座	宝瓶座	称号	剣聖
血液型	B型	AGE	18 level 15
誕生日	1659/6/27	評価	31 GOLD 1379
身長	167.3	HP	
体重	66.8	HP	576
プロポ	109%	MP	1031
経験値	2113	体力	576
戦闘時	188	腕力	802
戦闘早	506	知力	1031
戦闘遅	70	気品	0
攻撃	50	根生	1117
		疲労	0
		色気	660
		モラル	666
		評価	31

えーと、この子の現在の状態は…

## 耳よりの情報をキャッチした!! それは……?

まあそれなりのエンディングと、最低のエンディングを経験し、来月は何を指そうか悩んでいるときにマイクロキャピンの伊藤さんからまた電話がかかってきた。今度はなんだろう? 「MSX版のオリジナルエンディングのことを教えますよ」というわけで右を見てほしい。これがそのエンディング画面だ。これひとつの目標ができたね。★ここで子育て自慢大会開催のお知らせだ。運命の日前日にセーブしたディスクと子育てレポートを送ってほしい。それをもとにし

て、よかったものを本誌で紹介させてもらう。もうひとつミスコンに登場するキャラのコンテストも行おうと思う。キミの好きなキャラの名前を書いて(イラスト形式にしても可)送ってくれ。イラストだけのほうもひきつづき募集中だ。どれも採用者にはMファン特製ディスクかテレカをプレゼント。優秀者にはさらに賞品を用意して待っているぞ。締め切りは特になし。あとで先は下記の通りだ。  
〒105東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部  
「プリメの〜」係まで

## MSX版オリジナルエンディングのひとつ



孤児院の先生

⑥ 孤児院の先生とはねえ。プレイヤーの嫁も…あつ、口がすべった。ええい、もうひとつはとんでもないものらしいぜ



全軍に告ぐ! 敵包囲網を突破せよ!

FAM ATTACK

キャンペーン版  
CAMPAIGN VERSION

# 大戦略II

マイクロキャビン

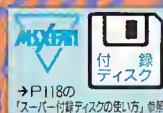
☎0593-51-6482

発売中

媒体	2D×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

ターボ日の高速モードに対応

シミュレーションファン待望のゲームがいよいよ発売間近となった。迫真のバトルモードと話題のキャンペーンモード攻略をさっそくお送りしよう!



## すべてがリファインされ新しくなった!!

『大戦略』シリーズは日本のほとんどのパソコン上で楽しめるシミュレーションウォーゲームとして君臨している。パソコンの発展に合わせてバージョンアップを繰り返し『大戦略』ファミリーを形成している。

MSXでは、初代『現代大戦略』をマイクロキャビンが移植した『大戦略』とPC-88版でデビューした『スーパー大戦略』の2つの移植版が発売されていて幾多の『大戦略』ファンを生んでいるわけだが、今度の『キャンペーン版大戦略II』はこれまでの2作と比較するとまるで違うゲームとっていい。

もともとPC-88版で出たこのゲーム、PC-98版では精密ではあっても多少複雑になりすぎたらしいのある操作系を整理しておいしいところだけを集めたという感じの作り。そこからさらに、このゲームはゲーム機

にも移植されているのだが、そのゲーム機版からもおいしいところをもってきたというデリシヤス極まりないゲームなのだ。

まずはMSX版の『スーパー大戦略』と比べてみよう。第一に海上型ユニットが加わり、海戦や海上輸送の要素が加わった。さらに地対空、地対地で間接攻撃が可能になり、戦略に幅が出

てきた。これだけでも大きな違いだが、航空ユニットの兵器の持ち替えや、熟練度の高い部隊が先制攻撃を行えるイニシアティブ制なども微妙にリアルさを増している。もちろん最も大きいのは部隊を引き継ぎながら、8つのマップを連続して攻略していくキャンペーンモードが加わったこと。これで一種RPG

のようなストーリーを楽しめるゲームに進化したわけである。

ここまではPC-88版と同じなんだけどMSX版はもっとおいしい。まずはサウンド。ここはPC-88版より断然いい。オリジナルのBGMが雰囲気盛り上げる。グラフィックも兵器の写真を取り入れたリアルなものでこのへんもグッド。

### PC-88版リアルファイト



◎これがPC-88版のリアルファイト。弾が飛び交い戦艦大兄がリアルタイムに分かるというのが斬新だった。

### MSX版リアルファイト



◎そしてこれがキレイな背景がついているMSX版のリアルファイト画面。BGMが戦艦を盛り上げてくれるぞ!!

※画面は開発中のものです。



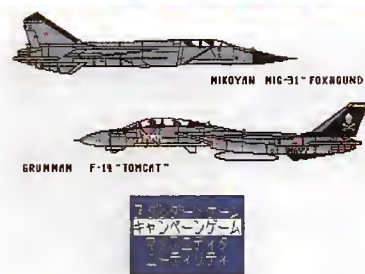
# キャンペーンモードとは？

このゲームの最大の売りはなんといっても「キャンペーン版」というタイトル通り、キャンペーンモードだ。キャンペーンモードは「マスター・オブ・モンスターズ」で初めて登場した楽しみで、単体のマップで勝負が終わるのではなく、シナリオに応じて、いくつかの連続したマップを次々に攻略していくというもの。『大戦略』シリーズの場合、ユニットの経験値がものをいう

わけで、最高ランクのエースに育てたりすると、ゲームを終えるのが惜しくなったりする。でもキャンペーンモードなら、大切に育て上げたユニットを抱えたまま、次のマップにいけるわけ。これは、これまでとは次元の違う楽しみ、RPGのキャラを育てていく楽しみをシミュレーションゲームにもたらしめている。

キャンペーンモードの各マッ

プについては次ページ以降で詳しく紹介しているが、マップは全部で8つ。マップ制覇ごとにカッコいいビジュアルが用意されているのもキャンペーン版の楽しみの1つ。もちろん、こっちが熟練度の高いユニットを持ち込むんだから、敵も始めからか



これがメニュー画面。スタンダードゲームでは、20種類のマップから好きなものを選び込んでプレイできるぞ！

なりの経験値を備えた強豪を送り込んでくる。かんたんには勝たせてくれないわけだ。

## 自分だけの生産タイプを作ってプレイする楽しみも！！

今回のゲームでは生産タイプはアメリカ、イギリス、ソ連など全部で12種類が用意されている。ま、これだけあればふつうは不自由しないんだけど、どうしても自分だけの生産タイプがほしい、という欲張りもののために自分が使いたいユニットを選んで生産タイプの編集ができる。

ユニットの種類は全部で140種類。これを縦横に使って自分好みの新しい生産タイプが作れるのだ。でも、兵器は全部で20種類以内。

さらにキャンペーンモードに挑戦するなら、海上輸送用の輸送船と輸送機は欠かせない。占領するための歩兵だって絶対に必要だ。後はほとんど自由。戦況がどうなるかは責任持てないが、戦車関係まったくなし、なんて生産タイプだってできちゃう。あるいは航空機は輸送機だけなんてのもありだ。後で苦労するのは本人なんだからなにやっても構わない。人間同士でプレイする際に、実力の差がある場合なんかも、かなりハンディ

のある生産タイプを使うのも一興である。以前、『大戦略II』の頃、PC-98版で人間同士でプレイしたことがあった。時間がかかるので短気な人はじれったくなってしまうけど、こんな時に生産タイプでハンディをつけてれば、人間関係壊さなくてすんだのに、と今でも思う。『大戦略』って負ける時の屈辱ってすさまじいものがあるからね。

ま、その相手とは今でも仲はいいけれどね。今はね。まっ、いろいろあるけどね。



編集部のさやが編集した生産タイプ。これだけ選べれば怖いものはないア

## 目がはなせないリアルファイト

おらー、シミュレーションなんてでっ嫌いだ！ という人にも見てほしいのが、このリアルファイトだ。MSXは元気だー！ という気になってくる。いいなー、いいなー！ という気になってくるのである。それほど、このリアルファイトはいいでさ。これを見ているだけで、このゲームを買った意味が出るってもんだ。サウンドといい、リアルな絵がアニメーションしてガガガガと攻撃

したりするのである。これはいい。ヘックス上で戦闘が始まると、早速このシーンになる。もちろん、戦闘モードの設定をリアルにしておかないとだめだけだ。ま、こればかりは体験してみないとわからないから、なんとかして見てちょうだい。何百回もプレイしているとそのうちあきるかもしれないけど、少なくとも買って3か月は心ときめくことは保証していい。

下に紹介したのは、中でも『キャンペーン版大戦略II』に特徴的な遠隔攻撃可能なユニットのもの。もちろん、直接攻撃のユニットのも迫力あるけど、特に地対空なんて対空放火バシバシ撃つわ、爆弾はばらまくわと、なかなか雰囲気たっぷりなのである。お願いだから、この言葉を信じてリアルファイト見てちょ！ きっ



とキミの期待を裏切らないデキになっていると思うよ。本当だよ。絶対だかんね。

### 戦車 V S. 自走砲

さてT-80と83式自走砲との戦いだ。T-80はM1エイブラムスやレオパルド2、チャレンジャーといったAクラスの精鋭戦車にひけをとらない性能をほこ

る。かたや83式自走砲もM109やI55GCTと同価格、川を渡れないことをのぞけば、完成した性能といえる。さあ中国3000年の意地をみせてやれ！



④双方攻撃開始！ 撃てえ！！



④上空から弾がふりそそぐ！

### 対空砲 V S. 航空機

さて、宿命の対決ともいえる対空砲対航空機の戦いだ。対空砲代表は、対空砲の攻撃力が非常に大きく、防御力もそれなりにある日本の誇る87式対空自走砲。

攻撃機代表は現在ボーネット、コルセアと共にアメリカ海軍が主力攻撃機として使用している大量の爆弾を搭載でき、対艦攻撃力の大きい、イントルーダーだ。



④嵐の前の静けさ、どちらが優勢だろう



④被弾するイントルーダー



当選者  
発表

●5月号ソフトプレゼント当選者 ①「ヨーロッパ戦線」=〈東京都〉堀内昭吾〈石川県〉越正史〈大分県〉高山政明 ②「ピラミッドソーサリアン」=〈神奈川県〉神谷弘樹〈大阪府〉藤原敏彦〈愛媛県〉西原朝人 ③「秘密の花園」=〈東京都〉阿部一〈埼玉県〉高橋元法〈愛媛県〉成能栄 ④「ジョーカー」=〈青森県〉工藤蒼士〈京都府〉椎勇人〈静岡県〉和田浩典



※プレイヤーはBLUE国として戦い、国名と生産タイプは自由に設定できます。

初期設定データ

BLUE

国名……—  
生産……アメリカ2  
都市……4  
空港……1  
港……2

RED

国名……ラゲール  
生産……ソビエト  
都市……11  
空港……4  
港……2

GREEN

国名……セルティア  
生産……西ドイツ  
都市……9  
空港……6  
港……2



攻略ポイント

このマップでは、GREEN国と戦っている間も悠然と生産を続けるRED国といかに戦うかがポイントになる。RED国の兵力の増大を防ぐためにも、速攻でGREEN国を叩く必要がある。まずGREEN国に侵攻するため、歩兵、長射程の対空車両、戦車などを作ろう。この時GREEN国が繰り出してくる輸送艦を攻撃するため、対艦攻撃能力のある航空機は必ず作っておこう。歩兵はGREEN国めざし、空港や都市を占領しながら南下させるが、海を越えて攻めてくるRED国に対して東方にも早い時期に歩兵、長距離の対空車両部隊を差し向け侵攻をくい

めよう。この時補給部隊を同行させることも忘れてはならないぞ。さて、無事にGREEN国を占領することができたら、主力軍をRED軍にむけ侵攻させるわけだが、途中にながれる川付近の都市と橋Aが戦略上大変重要だ。ここを手に入れたらRED軍はここに集結してくるが、逆にその下の橋からの侵攻ルートは防衛が手薄になるので、Aの橋付近の防衛ラインを死守し、遊撃隊を南の橋から回りこませて侵攻しよう。このルートは平野部が広いので、部隊を迅速に展開することができるのだ。多くの部隊を送りこんでRED軍をはさみうちにしよう。

このユニットにまかせろ!

このマップで重要なポイントとなるのが、海を越えて侵攻してくるRED国上陸を阻む対空車両だ。対空車両には対空自走砲と対空ミサイル車両があり、対空自走砲は、戦車などの機甲部隊とともに行動し低空で攻撃してくる航空機を阻止するのが主な目的である。対空

ミサイル車両はSAMを車両に搭載し機動性を持たせたものだ。ゲンフル、ホーク、ガネフなど射程が長い車両は、敵の航空機などの射程にはいるまに攻撃できるなどの利点も多いが、弾薬搭載数が少ないユニットだけに、補給部隊なくしては行動できないぞ。



日本も配備しているホーク



射程の長さが魅力のSA-4 ガネフ



キャンペーン  
CAMPAIGN

2

## フェニックス作戦

制限  
ターン数 25

## 初期設定データ

## BLUE

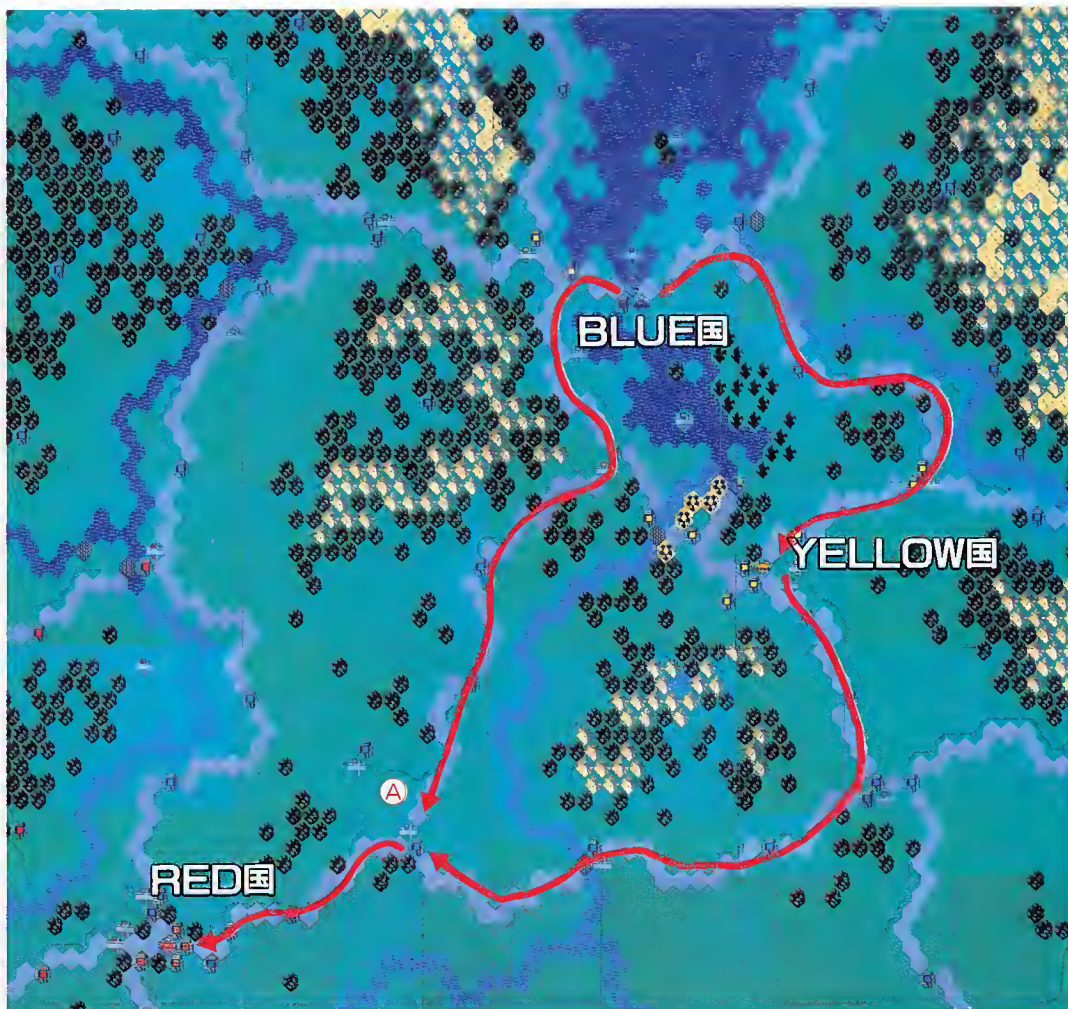
国名… ———  
生産… アメリカ2  
都市… 2  
空港… 1  
港… 1

## RED

国名… ドールネ  
生産… 東ドイツ  
都市… 9  
空港… 4  
港… 0

## YELLOW

国名… カルナーク  
生産… ワルシャワ  
都市… 13  
空港… 6  
港… 1



## 攻略ポイント

このマップは自国の生産エリアに空港がひとつしかないため、①地点付近にある2つの空港を早めに手にいれる必要がある、速攻で叩いて生産拠点としよう。次に湖の東側からYELLOW国首都に向かって、主力部隊を侵攻させる。マップ1から多くの部隊を引き継いでいたなら、兵力にものをいわせてYELLOW軍を押しきれはす。首都陥落が長引くような場合は湖の西側をルートとした部隊を援軍としてはさみうちしよう。さてYELLOW国首都陥落に成功したら部隊を南下させるのだが、ここまでは早いターンですませていたなら、たやすくRED国東部の

三叉路①付近まで侵攻できるだろう。このルートは平野が多く、足の遅いユニットもそれほど苦労することはないので、援軍につく援軍を重ねて侵攻しよう。また、この時少数部隊を西方の道路を使ってRED国首都に南下させれば、おとりとして敵の戦力の一部を分散させることもできるぞ。さて、ポイントとなるRED国東部の①付近にあるふたつの空港はぜひとも欲しい。自国首都からここまで車両の増援には問題ないのだが、途中に空港がないため、航空機を支援するのがままならないのだ。さあ、ここを越えれば勝利は目前だ！

## このユニットにまかせろ！

平野が多いマップだけに、戦闘車両が戦いの中心となる。戦闘車両とは、陸上戦闘用の車両の総称で、細かく分類すると、主力戦車、軽戦車、対戦車車両に分けられる。主力戦車とは陸上攻撃の主役であり、自走砲による後方援護や爆撃機による共同作戦によって、その



優れた火力と機動力のレオバルド2

力が発揮される。軽戦車は主力戦車を補助したり、攻撃を兼ねた偵察を主な任務としている陸上兵器である。対戦車車両とは対戦車砲や対戦車火器を自走砲化したものだ。装甲車などの軽車両に搭載したタイプが多い。防御に関しては、概して貧弱といえるだろう。



防御力の高さが魅力のチャレンジャー

当選者  
発表

●5月号創刊5周年記念大プレゼント大会当選者 ③「グラフィックボール」= ④埼玉県>高山浩幸(香川県)横本誠/④「バックマニア」= ⑤東京都>元木啓太郎/⑤「ディスクステーション3号」= ⑥広島県>大島圭司/⑥「ファンダムライブラリー④」= ⑦北海道>亀田吉史(福島県)根本光二・吉田淳(茨城県)塩谷望(栃木県)高松真人(埼玉県)近松賢(千葉県)千田幸子(東京都)小島英紀・後藤倫弘(神奈川県)岸信夫・原田直嗣→⑥の当選者は次のページにつづく



初期設定データ

BLUE

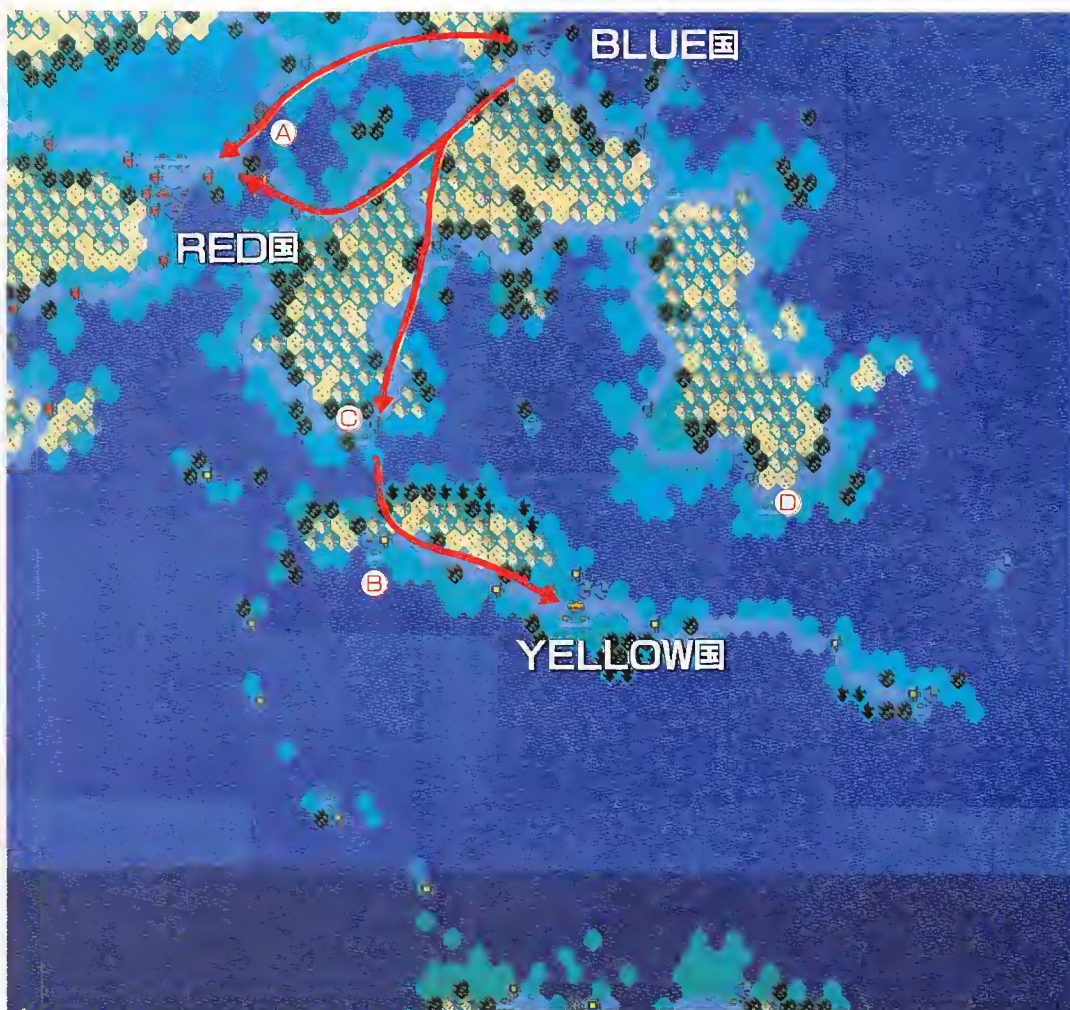
国名……—  
生産……アメリカ2  
都市……2  
空港……1  
港……1

RED

国名……ラガール  
生産……ソビエト  
都市……13  
空港……2  
港……2

YELLOW

国名……エスラーナ  
生産……イギリス  
都市……16  
空港……7  
港……6



攻略ポイント

マップ3で大事なことは、RED国に進軍しつつ、YELLOW国を攻略するための足がためをしておくということだ。このシナリオの敵はすでにレベルアップした状態で生産されてくるため、非常に強い。今までのシナリオを生き残りレベルAになった味方が、敵の新入りのユニットに、あっさりやられちゃう、なんてこともある。大切な兵力をムダに失わないためにも、戦車が航空機を攻撃できないという利点を生かして、航空機を爆装させて戦車を攻撃するなど、大事に戦っていくことも必要だ。RED軍の攻略法だが、生産タイプがソビエトなため、かなり強い。

だから、まだ近くの都市を占領しているような早めの段階に叩いておきたい。橋Aを奪うために戦車を前面に押し立てるのは当然だが、先に間接攻撃車両による後方からの援護、上空から攻撃機による露はらいをしておこう。さて、RED軍攻略に成功したらやっかいなYELLOW軍に主力部隊を差し向けるわけだが、攻略成功は輸送がすべてのかぎを握っている、撃墜されるのは覚悟の上で攻撃機を投入して空港Bのまわりでまちぶせしている対空車両を叩こう。海峡の狭さを利用し、Cからの間接攻撃で敵の部隊を叩いておくことも忘れずにね。

このユニットにまかせろ!

このマップでは戦闘機、攻略機が上空からの地上部隊援護、空港周辺への爆撃と、大きな活躍してくれる。特にYELLOW国の領土が狭いため、空港付近で待ち伏せをしている敵を攻撃機をフル回転させて叩く必要がある。できることなら、Dの空港を手に入れたい。

ここは何に使うかといえば、YELLOW国を側面から叩く攻撃機部隊の補給基地として使うのだ。YELLOW国本土側には空港が1つしかない。つまり、1ターンに2部隊しか上陸できないということだ。地上部隊の侵攻を助けるためにも護衛が必要なのだ。



④価格のわりに使えるトーナードAVD



⑤ガトリング砲を搭載しているA-10





キャンペーン  
CAMPAIGN

4

## ドラグーン作戦

制限  
ターン数 30

## 初期設定データ

## BLUE

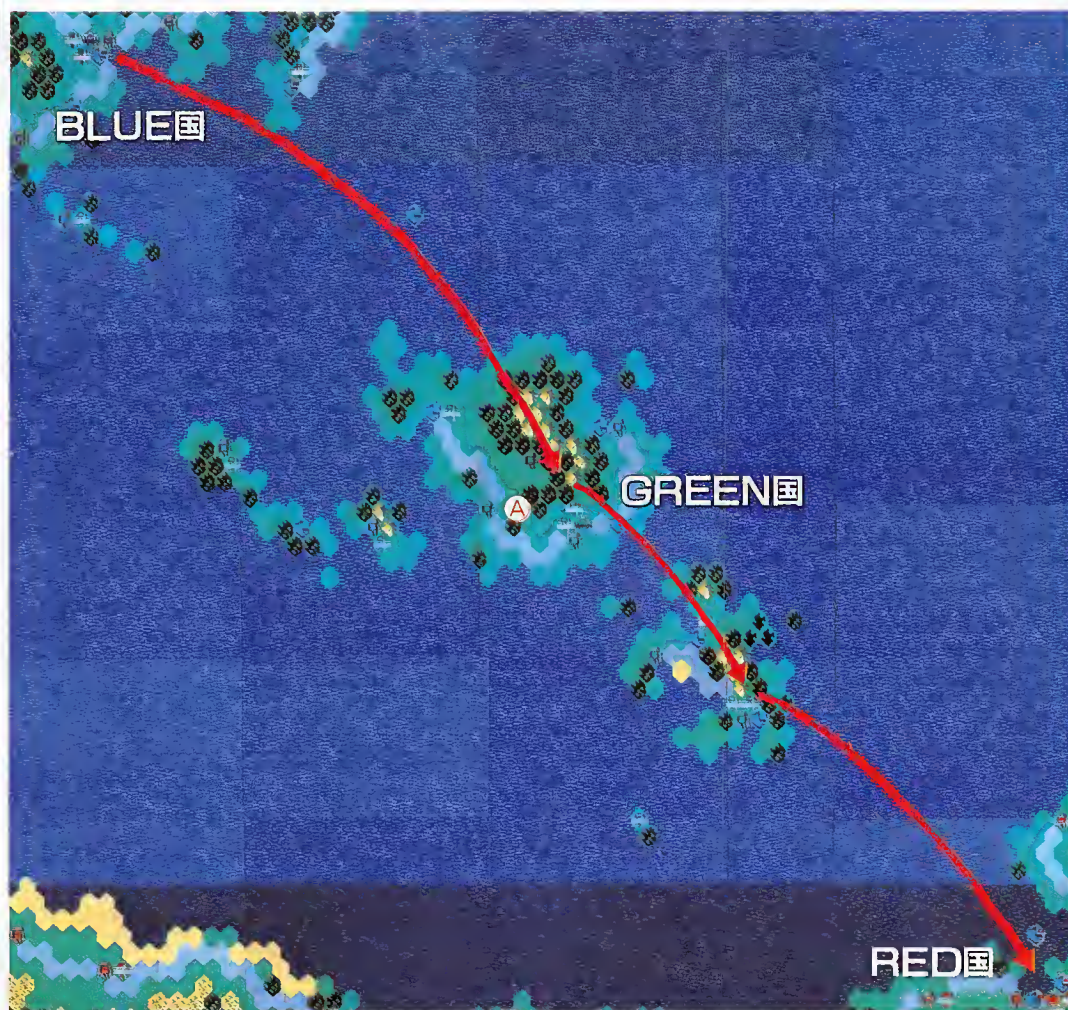
国名……—  
生産……アメリカ2  
都市……14  
空港……5  
港……3

## RED

国名……ラガール  
生産……ソビエト  
都市……14  
空港……5  
港……3

## GREEN

国名……ハチマン  
生産……ニッポン  
都市……4  
空港……2  
港……2



## 攻略ポイント

このマップは海戦マップだ、空母などの艦船をもたない生産タイプでプレイする場合、相当の苦戦を強いられることを覚悟しなくてはならないだろう。SAM2ミサイルを搭載した空母はまさに脅威だ。GREEN国の攻略法だが、生産タイプが日本だからといって甘くみてはいけな。89式戦車やFSXなどの新兵器が加わって、バランスのとれた国になっているのだ。特に、対空兵器の戦力には目を見張るものがある。81式対空ミサイルや、87式対空自走砲、さらにホークまで繰り出してくるとあれば、輸送機は怖くて近よれない。こういった場合、航空機やヘリを

おとりを使って、敵の注意をこちらに向けておき、空港Aの守りが手薄になったところで、空港を奪うという作戦をつかうのもひとつの手だ。GREEN国を攻め落としたら、次はGREEN国の南東にある島に攻め込もう。この島の空港は、RED国から最も近く戦略上重要なポイントだ。この島には、RED国が侵攻しつつあり、敵の強力な艦船部隊が地上軍の空輸を支援しているはずだ。艦船を集中して一隻ずつ沈めていくか、撃墜覚悟で爆撃機を用いた波状攻撃をしかけて叩け！ この戦いで受けた損害を立て直したら、いよいよRED国との決戦だ！

## このユニットにまかせろ！

大部分が海のマップであるため艦船が勝敗のカギを握っているといえる。空母を作る生産タイプならば戦闘機や攻撃機を積んで移動し、それら航空機の拠点とすることができる。アメリカ1などの空母が作れない生産ユニットの場合、空港を手にいれ空輸を中心と

した戦略をたてなくてはならない。しかし、ネックとなるのが輸送船、輸送船の耐久力のなさだ。護衛なしの単独行動をさせるのは、むざむざやられに行くようなもの、輸送船でユニットを輸送する場合は必ず駆逐艦の護衛をつけてあげよう。



対艦ミサイルはさすがに強力、駆逐艦



あると心強いが価格の高い、空母



当選者  
発表

●5月号創刊5周年記念大プレゼント大会当選者 《岐阜県》松井祐介《愛知県》木村章一・内藤貴裕・山下健治《京都府》倉田亮《大阪府》木下幸雄・山波和人《島根県》毛利昭仁《広島県》福田齊／⑧「麻雀クエスト」＝《北海道》長尾誠《栃木県》丸山真吾／⑨「マリンスライムぬいぐるみ」＝《東京都》安田健《長野県》小日向佳枝《愛知県》西河里佐子⇒(当選者の発表は20ページにつづく)





FAN ATTACK

八宝斎のじーちゃんパワーはすごい!

RANMA NIBUNNOICHI

# らんま 1/2

## 飛龍伝説

**ボーステック**  
☎03-3708-4711  
**6月12日発売予定**

媒 体	CD×8
対応機種	PC98
セーブ機能	ディスク
価 格	12,800円
マウスにも対応	

人気キャラがAVGに登場。98版からいねいに移植されているので、グラフィックが楽しい。今月はゲームの流れにそったグラフィックとポイントを紹介しよう。

## 何といってもグラフィック

「らんま1/2」はディスク8枚組で膨大なグラフィックもふくんでいるゲームだ。ゲーム自体はそれほど難しいというわけではないので、だれにでも楽しめる。そこで、攻略というよりもゲームの流れをグラフィックとともに紹介していくことにしよう。

「らんま1/2」の世界は、主人公のらんまとあかねのお互いに素直じゃないラブストーリーがテーマだ。この2人が、まわりの迷惑な人たちに巻きこまれては

お互いに誤解をくり返し、さらにドタバタにも巻きこまれてしまうのがお決まりのパターン。らんまファンなら知っているだろうけど、まわりのキャラたちもユニークで魅力的なのでそれぞれにファンがついている。ゲーム中で、ちょっと変わったキャラたちに笑われるゾ。

画面いっぱいスクロールするオープニングのあとは、下の写真で、どうするかを選択してからゲームを始める。ゲームの進め方は、通常はアイコンや

コマンドを選んでいだけだが、格闘シーンになると、画面が変わる。それについては次のページを見てほしい。

ストーリーは小学館発行の少年サンデーコミックス13~14巻に載っている「飛龍昇天破」を中

心に作られたそう。ゲームでは、ところどころにオリジナルのイベントが織りこまれているので、コミックスとは、また違った「らんま」に会えるかもしれない。各章は20~21ページでくわしく解説する。



●オープニング後のこの画面のらんまって、いちばんかわいくて女の子っぱい!

### らんま1/2のキャラクター紹介

ゲームとは別にキャラクター紹介がある。グラフィックを見てもらえばわかると思うけど、「らんま1/2」を知っている人にも、知らない人にも楽しいこと間違いなし! 移植もって、けっこう当たりハズレがあるけど、このゲームは当たり。



●あかねの父とらんまの父。けっこう勝手な親たちなので子供も苦労する……



●らんま父子。らんまが水にぬれて女の子になるより、パンダになる父親のほうがへんでいい



●勝手に親たちが決めた、らんまのいいなずけのあかね。まんざらでもないのだ



# 格闘シーンだってあるよ

このゲームのウリのひとつに格闘シーンがある。らんまに格闘場面はつきものだ。ゲーム中にも数々の格闘シーンがあるので、その流れがわかるように写



①格闘シーンに入る前の通常の画面。キャラの表情は一定ではない

真を載せておく。

格闘相手に勝たないと次の画面に進めないことがあるので、ここで勝つためのコツをちょっとだけ伝授しよう。

まずは相手の技を見極めること。こういうとカッコいいが、じつは相手のくり出す技は順番が決まっている。だから、その順番をおぼえておき、それに対抗できる技を選んでやれば必ず勝つことができる。相手のスキのある場所をねらうこと。格闘シーンはらんまが先攻なので、

初めての相手と戦うときは勝つことよりも相手の動きを注意して見ておいたほうがいいゾ。

もう1つは、ダメージを受けるなら、少ないダメージですむようにすることだ。どんな技を使っても負けてしまうときは、相手のどの技に対して、どのくらいのダメージを受けるのかを画面のグラフを見て、おぼえてしまおう。もちろん、相手のグラフも見ることができるので、あと、どのくらいで勝てそうだとか、もう確実に負けてしまう

とかもわかる。

また、負けてしまうと、章によって目が覚める場所が違い、たとえば2章だと接骨院の東風先生のところで復活するのだ。もし女のらんまになっていたら男に戻って復活する。



②いつも先攻なのだ。とりあえずはカンで技を選ぼう



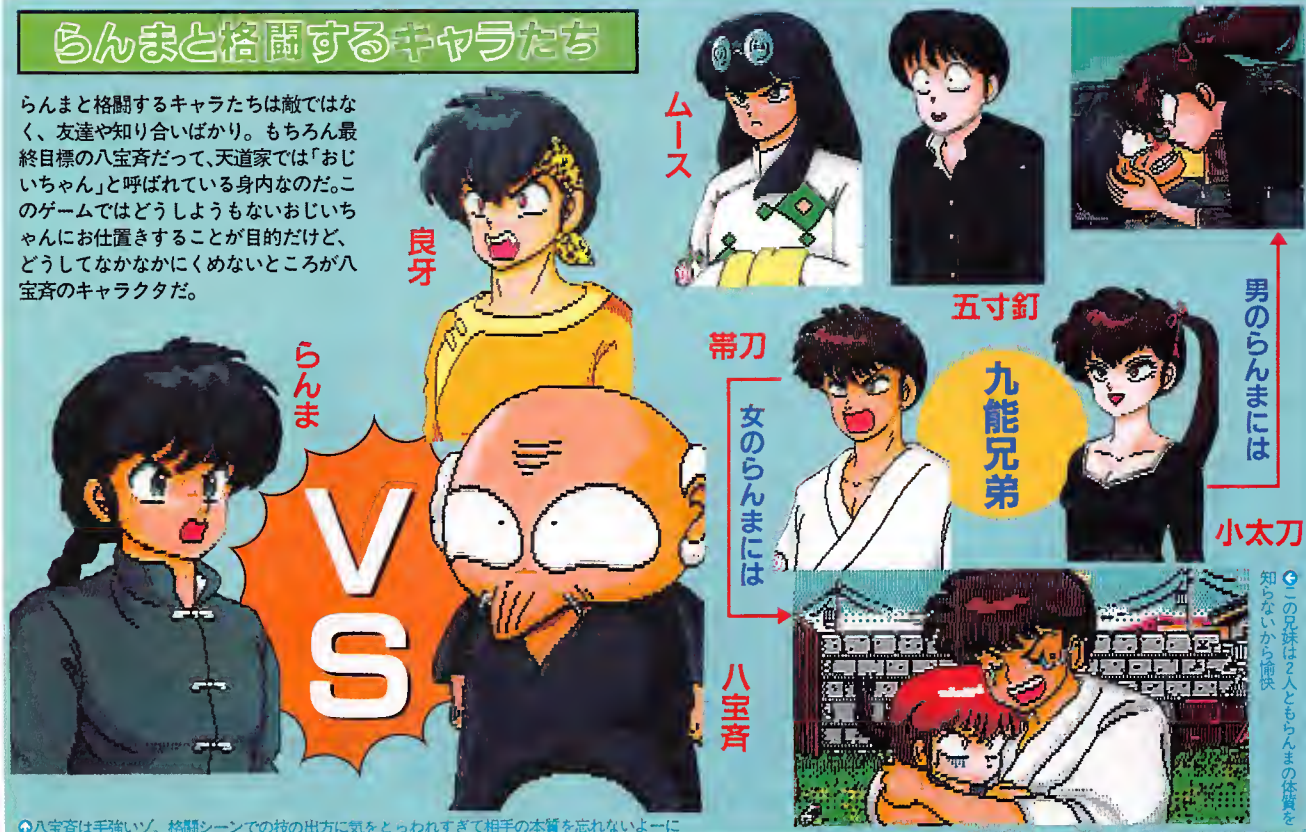
③左の赤いグラフに気をつけよう。なくなったら負けだ



④負けてしまったて戻ぐらんま。格闘のコツを忘れるな!

## らんまと格闘するキャラたち

らんまと格闘するキャラたちは敵ではなく、友達や知り合いばかり。もちろん最終目標の八宝斎だって、天道家では「おじいちゃん」と呼ばれている身内なのだ。このゲームではどうしてもおじいちゃんにお仕置きすることが目的だけど、どうしてなかなかくめないところが八宝斎のキャラクタだ。



⑤八宝斎は手強いゾ。格闘シーンでの技の出方に気をとられすぎて相手の本質を忘れないように



# 第 1 章

## 天道家の朝

朝から踏んだり蹴つたりのらんまは  
下着泥棒の八宝斎を捕まえるハメに。

朝の稽古をするためにらんまは父親に起こされる。部屋をじっくりながめよう。あるモノが2つ手に入る。道場へ行く途中の池にはカエルがいた。でも、何か変だゾ。ここでさっき手に入れたモノを出してみよう。すると、カエルがしゃべった！

父の稽古が最初の格闘シーンになるが、稽古なので勝ち負けはあまり関係ない。茶の間に戻

ったら、ひととおり見て家族と話すと、新聞を持ってくるように頼まれる。続きは下の写真を見てほしい。



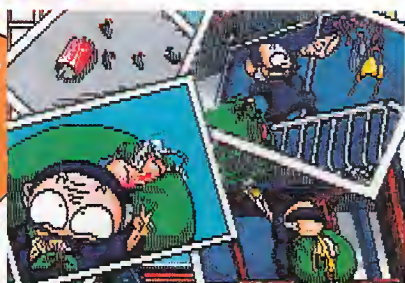
◎ぼくはPちゃんじゃない。ん？しゃべるなんてやしい。



### おさがせ娘 シャンプー登場

◎もうシャンプーったら「抱きつくよろし」なんちゃって、秘薬の入った肉まんをらんまに食べさせたかと思ったら、こんどはあかねに秘薬入りのシューマイを食べさせちゃうんだから

下着ドロボーは  
な、なんと  
八宝斎



◎この町内の防犯係の人が下着泥棒の犯人逮捕に協力してほしいと、犯行現場の写真を持ってきた。写っていたのは八宝斎の姿だ。身内と知っては放っておけない

◎証拠写真を見たあかねの父は寝こんだフリ、らんまの父はバングのフリをしてしまう。八宝斎は強いから親たちはかわいいたくないのだ。しょうがないなあ

## 伝説の邪灸 貧力虚脱灸



八宝斎がすえた灸は、らんまを赤ん坊のように、か弱くしてしまった。元の力に戻るには、破灸図が書かれた人体図を手にいれなければならないのだが、最悪なことにその人体図は八宝斎が持っていたのだ。



# 第 2 章

## 八宝斎退治

次々とらんまに戦いを挑むキャラに出会いながらも八宝斎捜しは続く。

八宝斎を見つけ出すため、らんまとあかねは街のなかを歩き回る。下着泥棒だけでなく女湯ノゾキまでする八宝斎は父親たちの師匠でもあり、強くて一筋縄ではいかない。シャンプーの曾おばあさんであるコロンに

「街で修行してきたさね」とアドバイスを受け、九能兄弟やムース、五寸釘たちと格闘しながら、うっちゃんのお助けを借りて女湯に入ってみたりして捜し回る。コロンのところへ

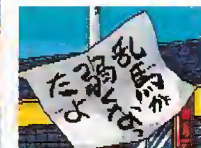
はちよくちよく顔をだそう。丸薬や技をもらえたりする。

また良牙の犬、シロクロに会うことがきっかけとなって八宝斎を見つけ出すことができるのだが、逆に「貧力虚脱灸」を八宝斎にすえられてしまう。



◎下着泥棒に情を出す八宝斎。甘美な楽しみなのだろうが、何とかやめさせなくては

◎やつつけたと思ったら、逆に貧力虚脱灸というんでもない灸をすえられてしまう



◎灸をすえた八宝斎が、こんなものをばらまいたものだから、らんまは集中攻撃

## これが八宝斎の

らんまの日常を知っているくせに、女の子のらんまにはこの調子



これが日常の八宝斎の姿だ。らんまやあかねの父達の師匠でありながら、スケベでずばしっこくてひょうきんなのだ。おまけに強いときにいるから、どうにもならない。らんまが水にぬれて女になっているときにはちよっかい出すし、ときどき弱い年寄りのフリはする



◎盗んだ下着はちゃんと手入れ



◎どんどん巨大化する八宝斎



当選者  
発表

●5月号創刊5周年記念大プレゼント大会当選者 ◎「武者」のテレカ＝〈茨城県〉小島勝志・〈埼玉県〉鈴木隆史・〈石川県〉能木敏敏・〈大分県〉藤原稔太・〈熊本県〉石本重美・◎「ドラスレ英雄伝説」のレポート用紙＆ノート＝〈千葉県〉宮下準一・〈神奈川県〉田中洋・〈京都府〉橋本健一・〈大阪府〉金岡亮慶・〈岡山県〉逸見隆博



# 第 3 章

## 山 寺 へ

八宝斎に勝って破灸図を手に入れるべく、らんまは修行をはじめた。

八宝斎に勝って破灸図が書かれた人体図を手に入れないと、らんまは元の強い体に戻れないことを知る。コロンの記憶をたよりに山寺にらんま父子、おさなじみのうっちゃんと共に修行してみたが、人体図は盗まれていた。そこで修行が始まる。

コロンの指導と、後から来たあかねたちの協力で飛龍昇天破のらせんステップの習得をめざすが、もっと強力な相手との勝

負が必要になる。ぐうぜんに現れた(迷子になっていた)良牙は相手になってくれなかったが、ひょんな誤解かららんまと真剣勝負になり、そのおかげでらんまは飛龍昇天破をモノにする。



④ムンクになっている住職はなかなか商売熱心



④コロンが飛龍昇天破のステップは「らせん」だと教えてくれた

良牙ってホントにいいヤツ!

④良牙が迷子になり誤解してくれたおかげでらんまは技を身につけることができた



# じーちゃんパワーだ!

し、下着泥棒だけではあきたらずに、女湯までのぞくし、そのパワーにはドギモを抜かれる。マンガの「ドラゴンボール」にも亀仙人というじいさんがいたよね。これからはじいちゃんパワーの時代かもしれない。もし、キミの身近に彼らがいたらどうする?



④再び女湯に現れた八宝斎。なんちゅう顔をさすす!



④かんたんに縄をちぎるなんて

④数々のぬいぐるみも持っている

# 第 4 章

## 爆裂飛龍昇天破

飛龍昇天破を身につけたらんまは八宝斎に挑むのだが……。

街に帰って来たらんまは八宝斎と戦おうとするが、らんまが飛龍昇天破の技を身につけたことを知った八宝斎は相手にしてくれない。じつは昔、コロンにその技をかけられたことがあったのだ。

どうしたら八宝斎と戦うこと

ができるのだろうか。2章であかねの姉のなびきが街で売っていたものと、八宝斎の基本的な性質＝スケベがヒントだ。

あとは挑戦状をわたすことになるのだが、ここからはそれぞれ自分でやってみてほしい。もうすぐクリアだ!



④らんまは八宝斎を怒らせれば戦うことができると思い、彼の下着コレクションを燃やしてみるが、涙ぐむだけ

# 中国女傑族の奥義 飛龍昇天破



コロンのオババいわく「闘気を持った相手をらせんのステップに巻きこむことにより生ずる熱い闘気の渦。そこに技を使う者が冷気のパンチを送りこむ。熱い闘気は冷気に押され、上昇気流となって舞い登る」。飛龍昇天破は、相手が強ければ強いだけ破壊力が増す技で、極意は氷の心なのさうだ。でも、この技はオババが若かりしころ、いい寄ってきた八宝斎にかけた技で、オババもすっかりそのことを忘れていたんだよね。



当選者発表

●5月号創刊5周年記念大プレゼント大会当選者 ②「S.S.T.BAND特製記念ステッカー」=〈宮城県〉木川田進太郎〈福島県〉峯嶋優児〈茨城県〉酒出智之〈千葉県〉石井睦人・佐藤羊一郎〈神奈川県〉平戸陸海〈静岡県〉渡井洋介〈山口県〉武居秀展  
※なお、モニターのAIGTは〈東京都〉村井達哉〈京都府〉藤田次郎、外づけディスクドライブは〈鳥取県〉藤尾直人、の3名にお願いします。



# ゲーム十字軍

## CONTENTS

★今月の付録ディスクはC  
Gと『エメラルド・ドラゴ  
ン』のサブシナリオ直前セ  
ーブデータだ。(P28)

●ゲームのぞき穴→『戦国  
ソーサリアン』をはじめに  
ウル技いっぱい。(P22)

●歴史の散歩道→『水滸  
伝』たまには担当にもいわ  
せろ。(P24)

●読者対抗マルチプレイ→  
8耐マルチ最終回(P25)

●通り抜けてきます→『拔  
忍伝説』解答ほか。(P28)



広島県・WORK'S



## ゲームのぞき穴

### 戦国ソーサリアン

神父の生殺与奪権を握  
る悪魔のウル技なのだ

豊臣秀吉の章でカルロス神父  
がパーティに加わったら「RE  
DUCE LIFE」の魔法を使っ  
て神父をわざと殺す。そし  
て、呉服問屋の主人マサキチ  
のところへ行くと「神父様が  
生き返るなら全財産を差し上げ  
ます」というので、「RESUPR

EOT」で生き返らすと1000  
ゴールドずつ30回にわけて合  
計30000ゴールドもらえる。

もらったら、すかさず同じこ  
とをして神父を殺してしまえば  
どんどんお金がたまっていく。

(埼玉県/中野伸一・?歳)

☆神父様を殺したり、生き返ら  
せたり、自由自在にもてあそ  
んでお金をもうけるなんて、この  
バチあたりもん!



◆呉服問屋のマサキチはキリシタン。信仰  
のためなら財産も惜しくないど……



◆生き返らせてやれば、このようにお金が  
手に入る。ちょっと罪悪感

### ピラミッドソーサリアン

シナリオクリアしても  
ウル技はつづくのだ!

シナリオ2でガッシュを倒し、  
帰る寸前で引き返していくとP  
OT1ONが2つもらえる。さ

らに先頭が戦士系キャラだと、  
ARMS、ARMOR、SHIE  
LDが2つずつ手に入る。魔術  
系キャラだと、ROD、ROBE、  
RINGが2つずつ手に入る。

(愛知県/福岡雄治・15歳)



◆ベンクウアへ帰る直前で引き返すのだ。  
ローナの家まで逃げ! 逃げ!

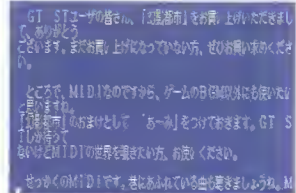
### 幻影都市

MIDIデータ再生ツ  
ールがオマケなんだって

ディスク1にはMIDIデータ  
再生ツール「RCPプレイヤあ  
ーみ」が入っている。ドキュメン

トファイルも付いているので、  
MIDIを持っている人にはよい  
オマケになると思いますが、持  
っていない人は……。フリーウ  
ェアだそうです。

(大阪府/浜田和弘・19歳)



◆これがドキュメントの一部。MIDIを持っ  
ている人はラッキーだね



## ウワサの真偽

## ●幻影都市

5月号でデバックモードを載せたのだが、2、3情報が寄せられたので掲載しよう。

キーボードを使ってもデバックモードになります。[ESC]と[SHIFT]を押しながらカーソルキーを[上][上][下][下][右][左][右][左]そしてスペースキーを押すとできます。

おーい! 住所も氏名も書いてなかったぞ。そして、デバックの項目についての情報も送られてきたので紹介しよう。

「LEVEL」不明。現在のレベルを表示するだけだと思う。「マップID」はディスク内にあるマップと対応している。左右で増減、Aボタンを押せば対応しているマップに行ける。ただし、

「VR透過スイッチ」と「どこでも移動」はONしておこう。さもないと、カベにはまってしまう。「XXXXX」不明。「ディスク移動」は0と9以上の数値でAボタンを押してしまうと動かなくなる。1〜8でもほとんど飛んでしまう。さわるぬ神にたたりなしである。

(群馬県/芝雅紀・?歳)

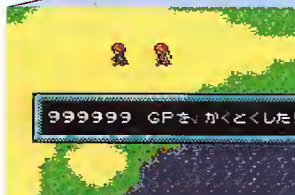
## コンチネンタル

## スタート後すぐに大金が手に入っちゃうらしい

スタートしてすぐにソソソソという村があるが、その北の黄色の砂漠みたいなところでお金9999999GP手に入るのだ。ただ歩くだけで手に入るから砂漠をくまなくさがしてかならず見つけよう!

(広島県/ロンメル将軍・?歳)

## ズームアップ



④砂漠のこのあたりで手に入るのだ。もうお金のために無益な殺生をしなくてもいいわけだね



④ソソソソの村から北へ行くのだ

## エル(ELLE)

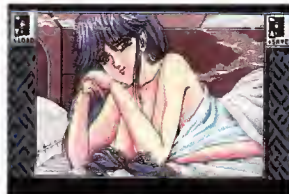
## 買ったその日からグラフィック見ほうだい!

新品のソフト(データ1)にセーブしていないもので「おまけディスクを見る」というモード

を選ぶとほとんどのグラフィックを見ることができます。

(岡山県/通行人A・20歳)

☆手紙にはデータ1をロードするとエンディング直前からはじまるともあったができなかった。



④本当はゲーム後半で目にかかれるはずのグラフィックがいきなり見られる

## 関神都市

## いきなり、女の子とエッチができておいしい

まず、出場申請をします。町へ戻りAディスクに入れかえます。行きたいところを「コロシウム」、「宿屋」、「武器屋」から選び、2回リターンキーを押すと女の子といたせます。

(栃木県/上野照正・19歳)



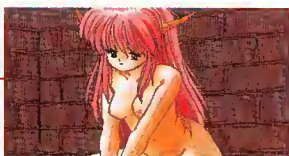
④コロシウムへ行って出場申請をして町へ戻ってきたらAディスクに入れかえよう



④この子はミーナ。コロシウムを選ぶ



④この子はやよい。宿屋を選ぶ



④この子はアミガ。武器屋を選ぶ

## D.P.S SG set3

## 「Rabbit P4P」には真のエンディングがある

注意その1、かならず扉を「ばーんつ」と開ける。

注意その2、上記の条件で3



④すべての扉をばーんつと開けるのが大事なのだ

## WAOさんからのメッセージが見られるぞ

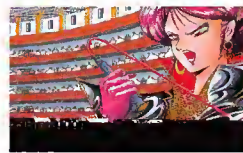
「Rabbit P4P」のシナリオディスクを入れて立ちあげると「システムディスクを入れて

人の女の子とやる(ただしキラを最後にしてはいけない)。

すると裁判がはじまる。

(徳島県/時祭イヴ・?歳)

☆キラと3回会っておくと女になる薬をもらえるけど。



④女王様(シルビ)によるうれしい裁判がはじまる♡

ください」と警告してくれます。さらにそこで、スペースキーを押すとWAOさんからのメッセージが見られます。しかし、その字が読みにくい!

(兵庫県/匿名希望・?歳)



歴史の散歩道  
水滸伝

何を隠そう、水滸伝は数ある歴史SLGのなかで、担当ファジール鈴木がイチバン好きなゲームなのだ。「あんないいゲームない」と思っているのだが、三国志や信長の影に隠れてイマイチ人気がない。なぜだろう？

確かに、小説の世界においても、水滸伝は三国志ほどポピュラーではない。しかし、純粋におもしろさという点では、エンターテインメントに徹しているぶん水滸伝のほうが上だし、ま

戦闘はオモシロイのガイチバン!

水滸伝は戦闘がオモシロイ！ 弓による間接攻撃は当時としては斬新だったし、水滸伝の世界独特の妖術による広範囲攻撃もよかった。また、川に流れがあるため、水軍の存在が比較的大きいのもマル。そしてなによりも、高俅という強大な敵がいるので、終盤になってもプレイヤーの一方的有利にならないところがいいんだよね。これは他のSLGもぜひとも見習ってほしい。あとは、一騎討ちがもっとリアルになれば完璧かな。



④自分を中心に3ヘクス ⑤矢による間接攻撃は並  
 以内を攻撃範囲としてし時としては新しかった。  
 まう妖術。マップの4分のちの武将風雲録の鉄砲  
 のが射程内となる 隊へと受け継がれていく

**今月のおはがき** ～もちろんあるぞ、オレにもいわせろ～

■妖術について  
妖術は、それだけの修行をして修得したものだけが使えるものなのに、知力80以上あれば、呉用などの兵法家でも使えてしまうのはおかしい。

知力のほかに妖術力を設定し、心得のある者だけが使えるようにするべきだろう。

また、コマンドに「妖術を修行する」というのがあったらおもしろいと思う。

(東京都・伊藤聖夫くん＋神奈川県・風来坊くん)

☆まさにその通り。そしてかわりに、呉用・朱武らを生かすために軍師助言システムや計略コマンドを加えれば完璧だよね。

■特技について  
張清や瓊英の石づいては、小説のなかでは大いに猛威をふるったはずなのに、一騎討ちで何の役にも立ってない。花柴の弓、李応の飛刀なども同様。

張順や李俊らは、水軍として無

名作ゲームリバイバル  
たまには担当にもいわせろ!

たゲームにおいても、システム  
バランスの妙は光栄一なのだ。  
みんな知らないのだろうか？

そこで、水滸伝人気向上運動  
推進委員会会長(?)である担当  
が職権濫用しんけんらんようして無理矢理ページ  
をさいて、愛するゲームについ  
ていろいろいわせてもらう次第。  
最近オモシロイSLGがないと  
お嘆きなげのあなた、ぜひ水滸伝を  
プレイしなさい。

そして光栄にひとこと。なん  
としてもIIを出してくれ~/

経験したら成長するのが当たり前!

水戸伝におけるエポックメイキングなシステムとしてもっとも特徴的なのが、経験値による成長システム。いろいろなコマンドをこなして、経験を積むにしたがって能力値がアップしていく。考えてみれば当たり前だけど、この当たり前のことがいまだに採用されていないSLGがおい。でも、残念なのは、1月につき1国1コマンドしか実行できないため、人物を思うように成長させるヒマがないこと。これか戦国群雄伝のように

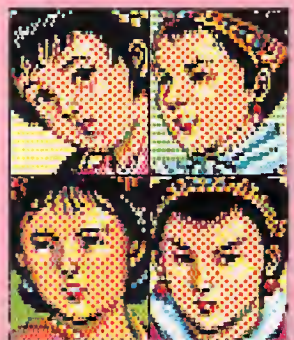


史進も42才のにながみはした中年になるとリーダーとしてたくましく成長する

体力があるかぎりは何回でもコマンドを実行できるようにすれば、このシステムが生かされるのに。

## やっぱり、女性キャラは必要!?

水滸伝には9人も女性キャラが登場する。それも従来のような婚姻用キャラじゃなくて、バリバリのメインキャラとして活躍するからウレシイ。やっぱり画面にむさい男の顔が出てくるよりはカワイコちゃんのほうがいいもんね。必要もないのに無理矢理仲間にしてよここんでいるのは担当だしじゃないはずだ!? ほかのSLGでも、女性の存在をもっとゲームにかかわりある部分でアピールできないかなあ。



イラスト水滸伝

恒例のイラストコーナー、  
今回は水滸伝特集だ。なかなかの力作ぞろい！

なお、イラストは投稿してから掲載されるまで、はやくても2〜3か月かかる。また、毎月のしめ切り日が一定でないで、毎号掲載を狙うなら3週間ごとに投稿しないと間に合わない場合があるぞ。

前号のイラスト大特集の影響か、投稿がまたもや増加。もう1度大特集を検討しないといかんかな、これは。



大阪府・乱世の姦雄クン。  
手がちょっと変だな。イレズ



◆奈良県・孫武くん。色使いがマル。やはりこのトリオは人気が高いのであった



④埼玉県・秋山英司くん。なんかスコ味があるなあ。さす

水滸伝

下掲の如くである。1733-1734年。  
今、本館の如くである。1733-1734年。  
1733-1734年。1733-1734年。  
1733-1734年。1733-1734年。



④北海道・りんくん。なんと切り絵とは！ この独特の効果が素晴らしい。第2弾を！



④広島県・惟宗竜胆クン。おい、ちょっと違うだろ！でもオモシロイからいいか



# 読者対抗マルチプレイ 8時間耐久マルチプレイ大会 武将風雲録

いよいよ最終回をむかえる  
8耐マルチ、勝利の女神は  
誰にほほえむか？

新コーナー  
タイトル未定

## 前 回 ま で の あ ら す じ

実際のプレイ模様の紹介も今回でついに最終回。いよいよ優勝チームが決まる／そのまえに、前号までの復習をしよう。

スタート直後、鮮やかな速攻を見せたのが、佐々木・若梅ペアの北条チーム。一気に3か国を奪い、序盤の主導権を握る。佐藤・箕輪ペアの斎藤チームも良将の多い信濃を奪い、第2勢力として基盤を固める。

それに対し、優勝候補ナンバーワンともくされていた熊谷・萩谷ペアの上杉チーム、他チームのマークにあり、思うように勢力が拡大できなかったが、12月、満を持して斎藤領・信濃に

攻めこみ、初のプレイヤー同士での戦いが勃発。激戦の末、上杉軍の勝利に終わったが、両軍ともに傷つき、結果として北条軍に漁夫の利をなせしめることとなった。ノーマークの際に、豊富な物量を背景にして北条軍の怒濤の進撃が続き、ついには9か国所有の大勢力となる。

ことここに至って、危機感をおぼえた各チーム、一致団結して反北条包囲網を結成。連合して北条打倒を誓った。

そんな折、地震の発生により北条の領国の大部分がすくなくならず損害を受け、ますます意気上がる連合軍だが……。



## 対 決 の 刻 !!

大地震で幕を開けた3月、連合軍は北条打倒を目ざして軍備増強にはげむ。加えて、忍者を多用し内部機転を打つ。陰に陽に揺さぶりをかける作戦だ。

それに対し北条チームは、残り時間も2時間あまりとなったこともあり、ひたすら守りを固めて逃げきりをはかるのかと思われたが、なんと連合軍のおこうをはって斎藤領・美濃に侵攻。これは、当の斎藤チームも予想外と見えて、あわてて織田軍に援軍を要請。織田軍は快諾し、ここに3か国入り乱れての第1次北条VS、反北条連合大戦が開始された。

斎藤軍は籠城戦を選んだが、これは北条軍の思うツボ。戦闘になっても、城外遠くに配置して動かず、じわじわと兵糧攻め。これには斎藤軍たまたず、城外に討って出て北条軍に決死の突撃。大兵力同士が真っ向からぶつかりあい、文字どおり激戦をくり広げる。北条チーム、芸のない大消耗戦にやや渋い顔。

戦いは、両軍まったくの互角で、決め手を欠くまま長期戦に。

物量に勝る北条軍は次の月に援軍を送るのは必至。そうすると、1か国しかない斎藤軍は滅亡するしかない。まさに斎藤軍の運命は風前の灯／

ところがである。浅井軍が越前に侵攻し、勝利のあとすぐ国を捨てる。斎藤軍のために退却できるよう空白国をつくったのであった。感謝感激の斎藤チーム。連合軍、美しき友情である。

また、本願寺が飛躍を取り、北条につぐ4か国となる。

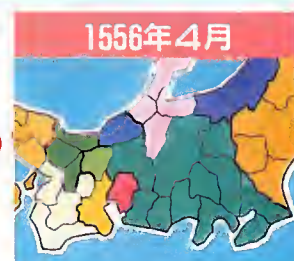
さらに、北条が三河に侵攻。ついに周囲の国すべてがプレイヤー国となり、いよいよ連合軍との全面対決へ。

4月、予想どおり北条軍は美濃に援軍を送る。やはり浅井のアシストは正解だったといえる。また、朝倉も山城を奪って勢力拡大するが、地理的に北条にプレッシャーを与えられないのがツライところ。

そして、籠城戦が再開され、北条の援軍が到着。善戦した斎藤軍だが、こうなっては多勢に無勢、やむなく空白地・越前に退却し、滅亡はまぬがれた。



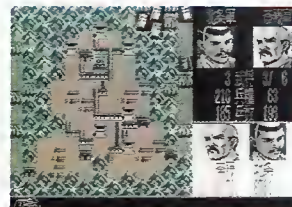
各チームのマークにありながらも、さらに2か国も奪った北条軍。独走は止まるか



## 激突！北条軍VS連合軍①

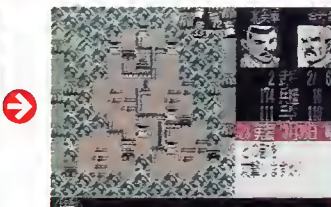


北条軍、速く離れてじっと動かず、斎藤軍の兵糧切れを狙う



両軍の大名同士が激突！ 実力はほぼ互角、見応えのある勝負

北条 VS 斎藤+織田	
300	総兵力 200(237)+100
400	兵糧 270
武将 戦闘力 兵力	武将 戦闘力 兵力
北条氏康 86 100	斎藤道三 84 100
北条綱成 83 100	斎藤義竜 86 100
高坂昌信 81 100	柴田勝家 87 100



が、ついに四つに組んでの激戦で、両軍とも兵力が当初の3ぶんの1にまで減った

オレのポイントを取ろう！ 今月の採用者のポイントを紹介。ポイントレースの推定順位が通算7ポイント。最近決戦の孫武が通算6ポイント。りん、乱世の英雄が3ポイントに到達。奇才！二瓶がポイント。おやかん・市原公紀・秋山英司が1ポイント。風雲が5ポイントとなっている。なお、今月のオレにもいわせろは1つの項目について複数の投稿を食したものがあつたが、記述量の関係から、おやかんにはポイント。他の3人にはそれぞれポイントとするのであしからず。3ポイントで書類、5ポイントでゲームをプレイ。さあ、キミもどんどん投稿しよう！











来月はそろそろ復活、桃色凶鑑かな



# キミの作品がMSXを輝かせる!

第6回

## MSX-FAN

# プログラムコンテスト応募要項

## 賞金賞品総額50万円

### ●募集内容

MSXで動く未発表のオリジナルプログラム作品(ターボR専用なども可)。ゲーム、ツール、デモなど、ジャンルは不問。

募集部門は「1画面部門」「一般部門」「D部門」の3つ。それぞれの形式、および応募書類の規定などはすべてファンダムとおなじ(81ページ参照)。期間内にファンダムへ投稿されたものはすべてコンテスト応募作品とみなす。

### ●応募資格

国籍、年齢、性別その他の制限は原則としてない。

### ●選考方法

①前期しめ切り応募作のなかから優秀なものを10月号に掲載・収録、後期到着ぶんのなかから優秀なものを11月号に掲載・収録。

②その後、アンケートハガキによる人気調査により、各号上位3作品ずつ、計6作品をノミネート。

③ノミネートされた作品名を12月号で発表。一般読者による投票を募集する。

④同時に、編集部および特別審査員(パナソニック、マイクロキャビンなどを予定)による投票も行う。

⑤以上を総合して各賞を決定。各賞の内容は右表を参照のこと。

### ●選考基準

次の4つの要素について選考する。具体的なシステムは10月号で発表する。

**新鮮** その作品にはじめて触れたときの新鮮さの度合い  
**緻密** 操作感覚、メッセージ、全体の構成の緻密さの度合い  
**痛快** 楽しさ、便利さ、かっこよさなどの痛快感の度合い  
**輝き** 総合的に見て、その作品の放つ輝きの度合い

### ●発表

1993年2月情報号。

### ●あと先

ファンダム「プログラムコンテスト」係(あと先は80ページ参照)。

### ●しめ切り

前期 7月15日(水)到着ぶんまで。

後期 8月15日(土)到着ぶんまで。

## 各賞の内容

**Mファン大賞** 総合1位の作品 **賞金20万円**

**読者大賞** 読者投票1位の作品 **賞金10万円**

**パナソニック賞** パナソニックが推薦する作品 **賞金5万円**

**マイクロキャビン賞** マイクロキャビンが推薦する作品 **賞金5万円**

**編集長賞** Mファン編集長が推薦する作品 **賞金5万円**

※ほか応募者全員のなかから抽選で100名様にMファン特製テレホンカードをさしあげます。

## 第5回ノミネート作品から



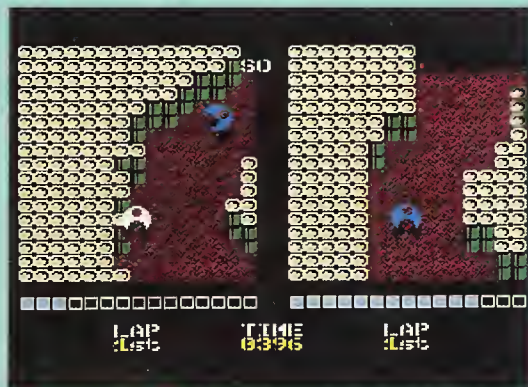
●Mファン大賞+グラフィック賞+サウンド賞+エキサイト賞「HIQUIRE」



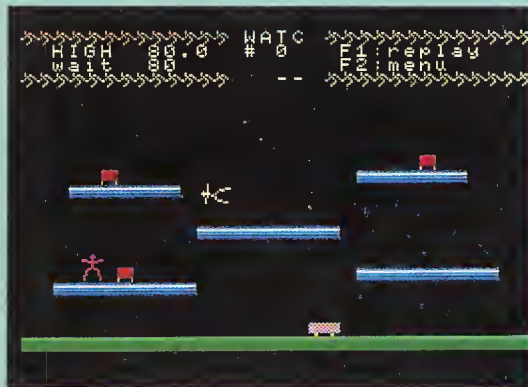
●Mファン大賞被推薦数第2位「GREY COLLEAGUE」



●Mファン大賞被推薦数第4位「SILVER SNAIL」



●プログラミング賞「激走BATTLE」



●アイデア賞「体操人類マッドマン」

●前田光宏「米屋のチャチャチャ」作品

●荒川健一「作品」一時期編集部全員で遊んだ



# グラフィック BASIC

## #37 YJKに必要な技法

もう一度だけYJKの世界をさまよってみたい。手に入れたわずかな知識をもとに、色化けと多段階グラデーションの境目をふらふらと散歩してみよう。

グラフィックスVer.2.0 SCREEN 12モードのエディタは、YJKの性質にあわせてルーベのウインドウは横4ドット単位で動くようになっていし、複写も横4ドット単位でおこなわれるので、色化けは最小限にとどめられる。ただし、YJKのメーターでYは0~31なのはいいが、J、Kが0~63になっているので注意が必要だ。この場合、0~31はそのままの数値だが、32は-32を意味している。以降、33は-31、34は-30……63は-1のことだ。この変換をしておかないと、YJKとRGBの変換公式が成り立たないので注意。また、色相の変化の具合も、当然、-32から0を経て31にいたるまで連続的に変化していくのだということに注意。現在のメーターのままだと31と32のあいだで飛躍的に色相が変わってしまい調節しづらいのではないかな。

**アトリビュートビット** SCREEN10と11の各ドットごとのデータ(1バイト)のビット3、つまり下位から数えて4番目のビット(2<sup>3</sup>)は、そのドットがRGB方式か、YJK方式かを切り換える働きがある。このビットが1だと、RGB方式(そのドットのデータの上位4ビットをパレットコードとして表示)、0だとYJK方式(SCREEN12の場合と同様。ただし、Yデータはかならず偶数になる)で表示される。

## YJKの上にRGBを乗せる

ビッツの「グラフィックスVer.2.0」には、MSX2+以降用にSCREEN12モードがある。ここでは、フルYJKのグラフィック画面上で、YJKメーターを見ながら絵をかくことができる。ただし、ほかのモードのようにスイスイと絵がかけるわけではない。このモードには色化けという強敵がいて、そのために、ツール自身にペイント機能がなかったり、ペンの太さを変えられなかったりという制約がある。この制約は、技術的に難しいというよりも、ほとんど意味がない、という先天的な不自由さにも原因がある。なぜなら、SCREEN12のほとんどの色は、4ドット単位のまとまりでしか意味を持たないからだ。

だから、SCREEN12をはじめとする自然画モードは、CGをかく場としては「使えな

い」という風評が一時期立っていた。第一、ビッツ自身がSCREEN12のCGをほとんどかいていないところからも、その「使えなさ」は明らかのように見えた。

しかし、たとえば、5月号のCGコンテスト102ページを見よ。左下にさりげなく掲載されていたエレファントエッグランクなCGは、SCREEN12の作品なのである。といわれてもわからない人は、右ページ右上の画面写真を見よ。これ以前にもSCREEN12の作品はあったが、グラデーションが不自然に目立つ、いかにもYJKな作品ばかりだった。しかし、この北海道・松宮 英(17歳)の作品「夜のえきにて……」は、柔らかく繊細な肌と影と髪の毛、紗をかけたようなほのかな輪郭線が印象に残る、ごく自然なCG作品に仕上がっている。この作品

こそ、SCREEN12のCGの出発点になるのではないかな。……なんだか、話がそれってしまったでおじゃる。

それはさておき、とにかくSCREEN12は色化けが手強くて、絵がかきにくい。そこで、道は2つある。

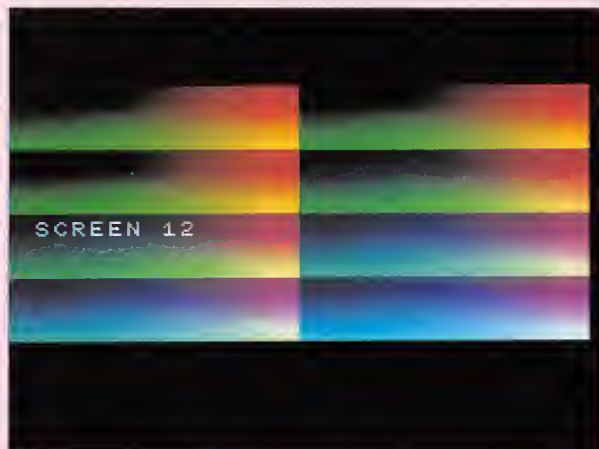
1つは、前回にも書いたように、一定の領域のJKデータを均質化してモノトーンでかくこと。「夜のえきにて……」もまさにそれで、肌、髪、影の部分のJKデータはすべておなじだ。

もう1つは、YJKのできる部分はYJKでやって、そうではない部分はRGBでやってしまうことだ。つまり、YJK、RGB混在のSCREEN10、11をうまく使うということ。このモードは、YJKの上にRGBを乗せる機能があるのだ。

右ページの6枚の写真で、特性を実感してほしい。



## ◆SCREEN12(フルYJK)

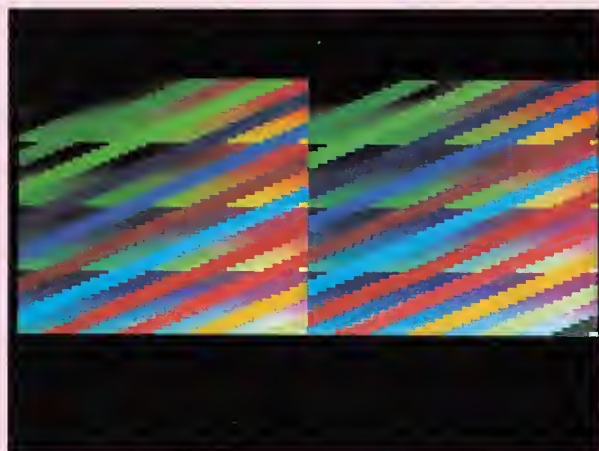


④リスト2 (33ページ)の最初の画面。RGBのうち、RとGを1刻みで32段階変化させて作ったグラデーション(32ページ・リスト1)に輝度(Y)248の文字を乗せた



④SCREEN12の「夜のえきにて……」。グラフサウルスで読みこみ、耳たぶあたりをルーペで拡大したておじゃる。色相(JK)はぜんぶおなじ、Yデータだけ違うまろ

## ◆SCREEN10,11で同じデータを読みこむと



④リスト1のグラデーションのデータ(SCREEN12用)をSCREEN10で読みこんだときの画像。アトリビュートビット1のドットだけSCREEN5並みになる



④SCREEN12のデータをSCREEN10,11でじかに読みこむとこうなるぞよ。これは特殊な効果に使えるかもしれないまろが、予測がつかないておじゃる

## ◆SCREEN10,11(YJK+RGB)



④リスト2の2番目の画面。おなじデータでもある手順で読みこめばこのようになじむ。その上にRGBで白い文字を乗せ、直線と円をかき、円内を塗りつぶしてみた



④正しい手順で読みこめばSCREEN10でもきれいな「夜えき」ができるまろ。よく見ると影の変化が粗くなってちょっとおばさんみたいな感じでござりまする。信長じゃ



SCREEN10とSCREEN11 SCREEN10とSCREEN11の違いは、画面になにかを書きこむときだけ出てくる。  
①SCREEN10で使えるカラーコードは0~15(SCREEN5なみ)だが、SCREEN11で使えるカラーコードは、0~255(SCREEN8)なみ  
②SCREEN10で使ったグラフィック命令は、各ドットごとのデータの上位4ビットだけを変化させ、同時にビット3を1にする(RGB方式でしか書きこめない)が、SCREEN11で使ったグラフィック命令は全ビットを変化させ、ビット3に対する特例はない(自由に設定できる)

## 4ドットの公式、ビット3の法則

リスト2は、SCREEN12(フルYJK)とSCREEN10、11(RGB+YJK)のサンプルを交互に表示するプログラムだ。ここでたいせつなのは①SCREEN12の状態でグラフィックを表示しているとき、SCREEN10を実行してもグラフィックは消えない  
②しかも、そのとき、SCREEN12用のYJKデータをSCREEN10用のYJKデータに変換してくれる(ただし、グラデーションが粗くなる)という2点だ。

これはSCREEN12とSCREEN11の場合でも、まったくおなじだ。

SCREEN10、11を使う場合、とりあえず、各ドットのビット3(アトリビュートビット)を意識しなくては行けない。

前述の②はようするに、ビット3をすべて0にしてしまうという意味だ(前回はこれを逆に書いていた。おわびして訂正いたしまするのじゃ)。ビット3が1になっていると、SCREEN10、11では、上位4ビットをRGB方式のデータとして表示する。たとえば、前ページの中段においた画面はそういうドットをふんだんに含む例だ。

↑  
上の4つの正方形のブロックは、すべておなじデータだが、データを置く位置が違っていた

ためにこうなった。リスト3は、4ドットごとの区切りを無視してCOPYした場合の変化を見るためのプログラムで、これを実行すると、上の4つのパターンをくりかえしながらブロックが右へ進んでいく。

これはこれで1つの効果として使えないこともないが、通常は、4ドットの法則を守っていないとおちおち四角もかけない。X座標を次のように管理すれば、とりあえず4ドットの法則から逸脱せずにすむ。

$(X \div 4) * 4$

このXに0~3を代入してみよう。ぜんぶ0になる。4~7は4、8~11は8というふうに4刻みにしか増えない。

### ●リスト1 RGBで計算したグラデーション

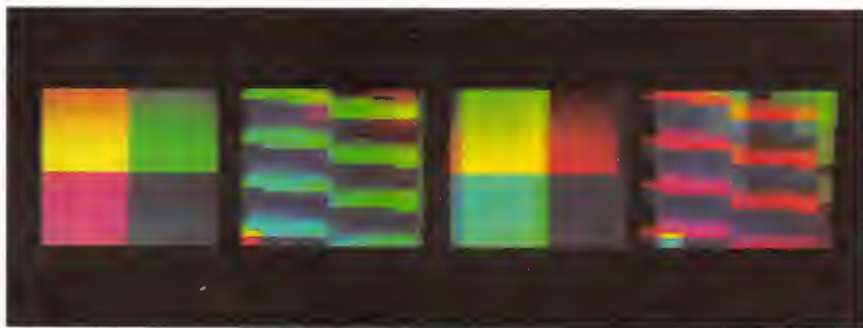
```
100 SCREEN 12:COLOR ,0,0:CLS:SETPAGE 1,1
:SCREEN ,0:CLS
110 GX=0:DY=1:GY=DY*32
120 FOR B=0 TO 31 STEP 4
130   FOR R=0 TO 31
140     FOR G=0 TO 31
150       Y=(B+R/2+G/4+1)*2
160       J=R-Y
170       K=G-Y
180       A$=RIGHT$("00000"+BIN$(J),6)+RIGHT$("00000"+BIN$(K),6)
190       FOR N=0 TO 3
200         PSET (N+GX*4,GY),Y*8+VAL("&B"+MID$(A$,10-N*3,3))
210       NEXT
220       GY=GY+1
230     NEXT
240     GX=GX+1
250     IF GX>63 THEN GX=0:DY=DY+1
260     GY=DY*32
270   NEXT
280 NEXT
290 IF NOT STRIG(0) THEN 290
300 BSAVE "RGB-GRD.SRS",0,&HD3FF,S
```

### プログラム解説

動作内容 SCREEN12のRGB各5ビットのうち、Bを8段階にわけ、それぞれについてR、Gを32段階ずつ変化させて、各ブロックについてグラデーションを作る。

プログラム解説 ●行100 スクリーン12に/背景色、周辺色を0に設定/CLS/ページ1に切り換え/スプライト初期化(ページ1の場合、スプライトでゴミがついていることがあるので)/CLS ●行110 変数初期化【GX:ドットを置く4ドット単位ブロックの先頭X座標/DY:各グラデーションを開始するY座標/GY:ドットを置くY座標】 ●行120 B(青)のループ開始(ステップ4) ●行130 R(赤)のループ開始 ●行140 G(緑)のループ開始 ●行150~170 RGBをYJKに変換【Y:輝度データ/J,K:色相データ】 ●行180 JKデータを2進数12桁の文字列に変換(行200で描点時に使用) ●行190 Nのループ開始(4ドット単位ブロックのなかの第1ドットから第4ドットまでのループ) ●行200 指定されたYJKの色で4ドット置く ●行210 Nのループ閉じ ●行220 ドットを置く位置を1ドット下へ ●行230 Gのループ閉じ ●行240 ドットを置く4ドット単位ブロックを1ブロック右へ ●行250 右端まで来たらGXをもとにもどしてグラデーション開始位置を1(32ドットぶん)下げる ●行260 ドットを置く開始Y座標設定 ●行270~280 Rのループ、Bのループ閉じ ●行290 トリガー入力待ち ●行300 グラフィックを「RGB-GRD.SRS」としてセーブ





④ 4つのブロックのデータそのものはまったくおなじ(なにしろ単純にコピーしているだけだから)なのだが、左肩のドットの位置がMOD 4で0、1、2、3のところに置かれた場合のそれぞれの表示サンプルだ。左端がもともとの状態



⑤ SCREEN 12のまま、漢字メッセージを裏画面経由でXORコピーした。きれいに文字を乗せることができた

↑  
リスト4は、例として『夜のえきにて……』にタイトルを漢字で入れるためのものだ。このCGは、JKデータが均一になっているので、JKデータを0にしたグラフィックをORなどで

重ねると文字が色化けしない。この場合は、背景色0の裏画面にYデータ248(&B11111000)の文字をかいておき、それを絵の上にXORでCOPYした。こうすると、うまくいけば、暗いところでは文字が明る

く、明るいところでは文字が暗くなるからだ(へたすると見えない可能性もある)。

↑  
じつは、今回のメインテーマはYJKでごまかしながら塗りつぶす疑似ペイントの予定だった

ただ、まったくうまくいかなかった。もし、計算だけで、色化けを最小限度に止めながら色を塗っていくルーチンを作っている人がいたら教えてほしい。では、YJKシリーズを終わります。そよ。

## ●リスト2 SCREEN12と10,11の特徴

```
100 SCREEN 12:COLOR ,0,0:CLS:SETPAGE 1,1
:SCREEN ,0:CLS
110 OPEN "GRP:" AS #1:COLOR &B11111000
120 BLOAD "RGB-GRD.SRS",S:BEEP
130 COPY (0,32)-(255,159),1 TO (0,32),0
140 PSET (12,100),0,TOR:PRINT #1,"SCREEN
12":GOTO 190
150 SETPAGE 0,0:SCREEN 10:LINE (0,32)-(1
27,85),8,PSET:CIRCLE STEP(0,0),30,8:PAI
NT STEP(0,1),4,8
160 SCREEN 11:PSET (12,100),0,TOR:PRINT
#1,"SCREEN 10 OR 11"
170 AS=INPUT$(1) '●●● HIT ANY KEY
180 SCREEN 12:SETPAGE 1
190 AS=INPUT$(1) '●●● HIT ANY KEY
200 GOTO 150
```

## ●リスト3 4ドットの法則

```
100 SCREEN 12:COLOR ,0,0:CLS:SETPAGE 1,1
:SCREEN ,0:CLS
110 BLOAD "RGB-GRD.SRS",S
120 SETPAGE 0,0
130 FOR X=0 TO 100
140 COPY (112,79)-STEP(31,31),1 TO (X+32
,70),0,PSET
150 TIME=0:FOR W=0 TO 60:W=TIME:NEXT
160 CLS
170 NEXT
180 GOTO 130
```

## ●リスト4 漢字の重ね焼き

```
10 CALL KANJI
100 SCREEN 12:COLOR ,0,0:CLS:SETPAGE 1,1
:SCREEN ,0:CLS
110 BLOAD "YORUEKI.SRS",S
120 SETPAGE 0,0:SCREEN ,0:CLS
130 COLOR &B11111000:LOCATE 0,0:PRINT "
夜のえきにて……"
140 SETPAGE 1,1
150 COPY (0,0)-(16*8-1,15),0 TO (83,145)
,1, XOR
160 GOTO 160
```

## プログラム解説

動作内容 リスト1で作成したデータを読みこみ、SCREEN10と11、およびスクリーン12でそれぞれの特性を示すように表示する

プログラム解説 ●行100 画面初期設定 ●行110 グラフィック画面へ文字を表示する準備/前景色のカラーコードとしてYデータのみフルになったコードを設定 ●行120 グラフィックファイルの読みこみ ●行130 ページ1のグラデーションをページ0のおなじ位置にコピー ●行140 ページ1のグラデーションの上に「SCREEN 12」を表示 ●行150 ページ0に切り換え/スクリーン10に

赤い線で直線をかき、円をかき、円の中を青く塗る ●行160 スクリーン11に「SCREEN 10 OR 11」を表示 ●行170 キー入力待ち ●行180 スクリーン12に/ページを1に切り換える ●行190 キー入力待ち ●行200 行150へもどってやりなおし

## プログラム解説

動作内容 リスト1で作ったグラデーションから一部を抜き出し、それを1ドット単位で動かしてみる

プログラム解説 ●行100 画面初期設定 ●行110 グラフィックファイルの読みこみ ●行120 ページ0に切り換え ●行130 Xのループ開始(ここでSTEP4を加えると同一のグラフィックが横にスーッと動くよう

になる) ●行140 グラデーションの一部を(32,70)から(132,70)まで1ドットずつ次々にコピーしていく ●行150 1秒待つ ●行160 画面消去(コピーされたグラフィックがつかないように) ●行170 Xのループ閉じ ●行180 行130に飛ぶ

## プログラム解説

動作内容 「夜のえきにて……」にタイトルを重ねる

プログラム解説 ●行10 漢字モードに ●行100 画面初期設定 ●行110 グラフィックファイル(ここでは「夜のえきにて……」)の読みこみ ●行120 ページ0に切り換え/スプライト初期化/CLS ●行130 前景色のカラーコードとしてYデータのみフルにな

ったコードを設定/座標(0,0)/「夜のえきにて……」を表示 ●行140 ページ1に切り換え ●行150 ページ0に表示しておいたタイトル文字をページ1の(83,145)にTXORで複写(コード0は複写せず、そうでない部分は複写先とXORの論理演算をして複写) ●行160 行160へ(永久ループ)



「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施していきます。回答は必ず右のとじこみハガキをご返用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは6月30日必着。当選者の発表は8月8日発売予定の本誌9月情報号の欄外で行います。

#### ■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかてんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

①MSX ②MSX2 ③MSX2+ ④MSXturboR(A1ST) ⑤MSXturboR(A1GT) ⑥どれも持っていない

② 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(①で⑤以外の人の回答してください)。

①もうすぐ買う予定 ②いずれ買いたいと思う ③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。

①ジョイスティック(ジョイカード) ②ディスクドライブ(内蔵も含む) ③増設RAM(MEM-768) ④プリンタ

⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む) ⑥アナログRGBディスプレイ

⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)

⑩どれも持っていない ⑪その他(具体的に記入)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。はい、いいえで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ

⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック

⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでもおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を順に3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち、読んてつまらなかったものを3つまで順に答えてください。

⑪ 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役立った)内容を順に3つまで答えてください。

⑫ 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

⑬ あなたの持っているMSX2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

①ファミコン(スーパーファミコンも含む) ②メガドライブ(マークIIIも含む)

③PCエンジン ④PC88系 ⑤PC98系(PC-286系も含む)

⑥FM TOWNS ⑦X68000 ⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア

⑩その他(具体的に記入) ⑪どれも持っていない

⑭ あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で書いてください。

⑮ 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

①Sharp Pencilの野望 ②SWAP/ ③YOPPARAJ~カラオケ篇~

④お習字ツール ⑤跳ね返り ⑥CARD TANK ⑦LUNAR MISSION

⑧CALL MENU ⑨THA CAN・CAN BALANCE ⑩CROSS25

⑪あるバイト2~ピ アガーデン編~ ⑫タコイカ~電の住む魔城篇~

⑬どれも興味がない ⑭ 今月号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。

①AQUAMARINE FOREST ②メカナイズド・ビースト

③FAR EAST ④不思議な家 ⑤HOJA ⑥スーパー付録ディスクBGM

⑦どれも興味がない ⑧ 業務用、ファミコン、PC88/98

などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

⑨ 今月号を買った理由をあえて1つだけ答えてください。

①本誌の特集記事 ②本誌の連載記事

③ディスクのすべしやる ④ディスクのレギュラー内容

⑤MSXの本はこの本しかないから ⑥人にすすめられて

⑦その他(具体的に書いてください)

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	プリンセスメーカー	4
2	キャンペーン版大戦略II	12
3	らんま½	18
4	ポッキー2	12
5	卒業写真/美姫	13
6	スーパープロコレ1	
7	スーパープロコレ2	

## 表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN ATTACK>プリンセスメーカー
3	<FAN ATTACK>キャンペーン版大戦略II
4	<FAN ATTACK>らんま½
5	十字軍
6	BASICピクニック
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>ファンダムスクラム
9	<ファンダム>スーパーファミコンビギナーズ講座
10	<ファンダム>あしたは晴れた!
11	FM音楽館
12	今月のいしゅーく一情報
13	ON SALE
14	GTフォーラム
15	ゲーム制作講座
16	FFB
17	GM&V
18	AVフォーラム
19	<GTフォーラム>MIDI三度笠
20	パソ通天国
21	ほほ梅庵のCGコンテスト
22	ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト発表
23	<FAN NEWS>ポッキー2
24	<FAN NEWS>卒業写真/美姫
25	COMING SOON
26	FAN CLIP

## 表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	すべしやる「キャンペーン版大戦略II」
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	FM音楽館
5	AVフォーラム
6	MIDI三度笠
7	ほほ梅庵のCGコンテスト
8	MSXview
9	パソ通天国
10	ゲーム十字軍
11	あてましょQ
12	MSX-005
13	オマケ

## 表4 雑誌

No.	雑誌名
1	コンプティーク
2	テクノポリス
3	ゲーメスト
4	ポプコム
5	マイコンBASICSマガジン
6	ログイン
7	その他のパソコン雑誌
8	ゲームボーイ
9	ヒッポンスーパー
10	ファミコン通信
11	ファミリーコンピュータマガジン
12	スーパーファミコン
13	その他のファミコン雑誌
14	PC Engine FAN
15	月刊PCエンジン
16	PCエンジン
17	メガドライブファン
18	どれも読んでいない

## 表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	AQ&Q(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	50スナッチャー
15	50ガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	キャルシリーズ
18	キャンペーン版大戦略II
19	ぎゃわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説シリーズ
21	グラディウスシリーズ
22	グラフィックス
23	クリムゾンシリーズ
24	狂った果実
25	激突ベナントレース2
26	幻影都市
27	コンチネンタル
28	サーク
29	サークII
30	サーク・ガゼルの塔
31	三國志
32	三國志II
33	THEプロ野球激突ベナントレース
34	シュンシュー
35	シュヴァルツシルトII
36	水遊伝
37	スナッチャー
38	スーパー上海ドラゴンズアイ
39	スーパー大戦略
40	スーパーパルスギンパニック
41	スペース・マンボウ
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	増設RAM(MEM-768)
45	卒業写真/美姫
46	ソリッドスネーク
47	大航海時代
48	ディスクステーション各号
49	OP5 5G set3
50	捷賢の決断
51	ティル・ナ・ノーグ
52	闘神都市
53	ドラゴンクエストII
54	ドラゴン・ナイトシリーズ
55	ドラゴンズレイヤー英雄伝説
56	NIKO!
57	信長の野望く全国版>
58	信長の野望・戦国群雄伝
59	信長の野望・武将風雲録
60	ハイドライド3
61	パロディウス
62	ピーチアップ各号
63	ViewCALC
64	秘密の花園
65	ピラミッドソーサリアン
66	ピンクソックス各号
67	ファイナルファンタジー
68	ファンダムライブライリー各号
69	ぶよぶよ
70	ブライ上巻
71	ブライ下巻完結編
72	フリーコマンドーII
73	プリンセスメーカー
74	FRAY
75	ポッキー2
76	魔導物語1-2-3
77	MIDIザウルス
78	μ・5105(ミュー・シオス)
79	ヨーロッパ戦線
80	ラスト・ハルマゲドン
81	ランペルール
82	らんま½
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑つせえろすまん

●5月情報号の当選者の発表は13ページからの欄外で発表しています。



MSX・FAN 7月号 ハガキ

----- (キリトリ線) -----

郵便はがき

41円切手を  
貼ってくだ  
さい

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア  
MSX・FAN編集部  
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

持っているMSXの機種名を書いてください( )



## MSX・FAN7月号 アンケート回答ハガキ

- ☐ 1    ☐ 2    ☐ 3  
☐ 4    ☐ 5    ☐ 6  
☐ 7    ☐ 8    ☐ 9  
☐ 10    ☐ 11    ☐ 12  
☐ 13    ☐ 14    ☐ 15

⊕  
(  
)

- ④ ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 [ ]

- $$\begin{bmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \\ 4 \\ 5 \end{bmatrix}$$

- 6 [ ] 7 [ ] [ ] [ ]

- $$\begin{bmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{bmatrix}$$

- 9  $\begin{bmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{bmatrix}$
- 10  $\begin{bmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{bmatrix}$

- $$\begin{bmatrix} \boxed{11} \\ \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{bmatrix} \end{bmatrix} \quad \begin{bmatrix} \boxed{12} \\ \begin{bmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{bmatrix} \end{bmatrix}$$

- 13
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ( ) 11

- $$\begin{bmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{bmatrix}$$

- $$\begin{bmatrix} 1 \\ 2 \\ 3 \end{bmatrix}$$

- 16 [1][2][3]

- 17

\*シリーズものは、IIとかIIIとか必ず明記してください。

- 18

その他[

7月号のプレゼントでほしいソフト

プレゼントリストの番号を書いてねー

住所

（一）

年齡 性別 男・女

趣味 職業

学年

(学校名)



# ファンダム

今月はすごい。新技術を導入したお習字ツールやマイク使用のボイスゲーム、スーパームズムズ着陸ゲーム、などなどマクドナルド。いまなら、あの「タコ&イカ」第3弾が読者全員にあたります！

P お習字ツール	35 / 54
P Sharp Pencilの野望	36 / 57
P SWAP /	36 / 55
P 跳ね返り	37 / 60
P YOPPARAI〜カラオケ篇〜	37 / 56
P CALL MENU	37 / 58
P THE CAN・CAN BALANCE	38 / 61
P あるバイト2〜ピアガーデン編〜	38 / 66
P CARD TANK	39 / 62

P CROSS25	40 / 64
P LUNAR MISSION	41 / 68
P タコ&イカ〜竜の住む魔城篇〜	42 / 67
● ファンダムスクラム=選考会レポート+第1回ちえ熱賞発表+1行プログラムほか	44
● スーパービギナーズ講座	48
● あしたは晴れだノ	70
● 第6回プログラムコンテスト募集要項	29
※Pはプログラムです。	



## 名前は平凡だが技のキレはプレイボーイ お習字ツール

**1** MSX2/2+ VRAM64K  
by 撃退サミー ▶解説は54ページ

よくある「お習字ツール」ものだな、と思ったら、タイトルもそのものズバリの「お習字ツ

ル」。がっかりしていると、マウス使いのOrcが模範演技で「妖子」と書きはじめた。魔物ハンタ



④Orcの模範演技で書かれた「妖子」。右上にすずりがあるが、じつはなんなる飾り。ツールの機能とはなんの関係もない。



一の名前らしいが、妙にリアルな筆文字だ。  
「これが「はね機能」です」

新技術開発の記者会見をする科学者の顔付きでOrcがいった。この「はね機能」の仕組みは

### 従来のツールの場合



④従来のお習字ツールだとクローンで殴り書きしたのとほとんど変わらない。

単純だが、効果は大きい。  
はね機能の使い方はかんたん。はねたいところからはねの先まで右ボタンを押したままマウスを移動させる。「はらい」もおなじ操作でできる。(コ)

### 本ツールの場合



④お習字ツールを使えば、はねやはらいで文字に絵にも表情が出てくる。

ターボユーザーの方へ「※ターボは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS11フォーマットのディスクを入れるが、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。



# ちょっとまて! その一押しが命とり Sharp Pencilの野望

1

MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by 鹿島信二

▶解説は57ページ

相手に勝つ/ という野望がメラメラと燃えるかどうかはわからないが、これはむかし砂場で遊んだ棒倒しに、遊び方が似ている2人対戦ゲームである。

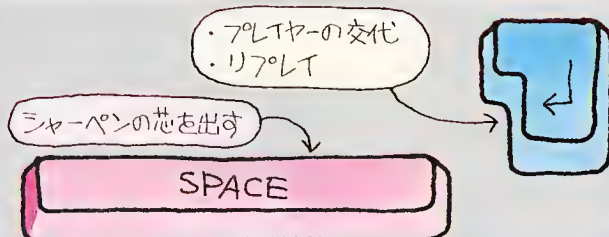
RUNすると画面にはシャープペンのきれいな絵と、ただの飾りの「¥500」と、どちらのプレイヤーの番かを、おしえてくれるメッセージが表示される。ルールはいたってかんたん。2人のプレイヤーが交互にシャープペンを押して芯を出していき、芯を落としたほうが負け。ちょっと、プログラムを解析して芯の落ちやすい回数を調べてみようとしたけどやめた。そんなのを知れ



① ちょっとシャープペンの芯が見えにくいかも。しかし、芯が見えなくてもこのゲームはできる

ば、最初はドキドキ、最後のほうはドクン、ドクンと緊張して遊べなくなってしまうからね。

最後にこのゲームの必勝法/ それは運とカンにたよることだ。必勝法になっていないって。(ち)



# 進行方向確認、目標物捕獲、前方注意!

## SWAP! スワップ

1

MSX MSX 2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

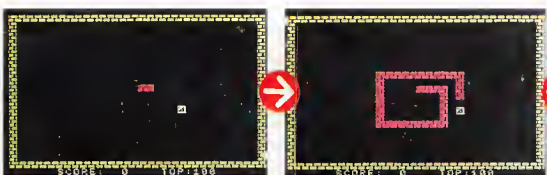
by ホラえもん

▶解説は55ページ

進行方向を変える



※ジョイスティックでも遊べます



① 画面中央からゲームスタート。最初に右回りか左回りかを確認することが大切。それ、ブルーパネルを取りに行くぞ

操作するヘビの頭は赤レンガを軌跡として残しながら、右回り、左回り、どちらかの動きしかできず、止まることがない。ブルーパネルを取ると、いままです赤レンガだったのがイエローパネルとなり、イエローパネルだったのが赤レンガとなり、もうひとつおまけに右回りだったのが左回りに、またその逆へと

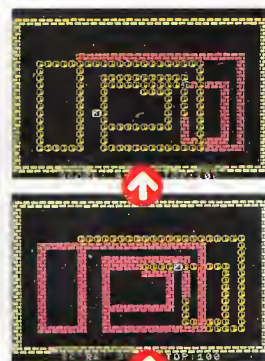
なる。そして、新たなブルーパネルが出現。この繰り返りでゲームはつづく。あ、頭がこんがらがつきそう。

とにかくブルーパネルを取ったあとのことを考えながらプレイしないと高得点はねええない。作者によると500点が奇跡のスコアとされている。(ち)



② いままです赤レンガだったのが、イエローパネルに変わり、新しいブルーパネルが登場する

③ そう、イエローパネルをいたたくぞ



④ ブルーパネルを取った後のことも考えて...

⑤ ブルーパネルの左手からむかっている

⑥ 赤レンガとイエローパネルがいりみだれてきた



# マルチ壁打ちボールキーピングゲーム 跳ね返り

**1** MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボは標準モードで  
by 坂本伸幸 ▶解説は60ページ

エー○をねええ/ じゃないけれど、わたしは白いボールになって飛んでいくのである(わかる人いるかなあ)。

## ■基本ルール・ボール編

まっすぐ飛んでいく。縦横のみで、斜めはなし。ラケットに当たるとラケットの向きにしたがって、跳ね返る(タイトルは

ここからきたのね)。

## ■基本ルール・ラケット編

画面のコートの中に9本あるのがそう。スペースキーを押すと9本いっぺんに向きを変えて、また、点数がある数(5の倍数-1)になると、ランダムに選ばれたラケットが向きを勝手に変える。

## ■基本ルール・得点編

日本のラケットの中に1本だけ水色のものがある。ボールがこのラケットに当たると1点加算で、水色の輝きは別のラケットにランダムに移ってしまう。

## ■基本ルール・目的編

ラケットの向きをうまく操作し、コートの外にボールを出さ

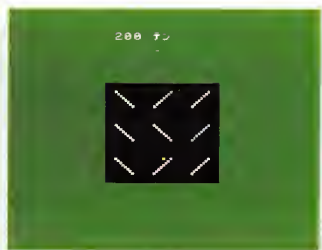
ないようにして、得点を稼ぐ。ボールは1つしかないの、1つコートの外に出てしまったらゲームオーバー。

## ■基本ルール・リプレイ編

ゲームスタートもそうなのだが、カーソルキーの右を押すと低速モード。左を押すと高速モードになる。(○)



④ゲームスタート。この位置からいきなり右に飛んでいく  
②このままでは上に飛んでいき、ゲームオーバーだ  
③スペースキーでうまく向きを変え、水色ラケットを目指す  
④ボールが当たると水色は別のラケットに移ってしまう



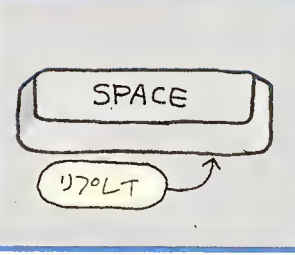
④やっとなんと200点 これ以降も淡々と繰り返すだったか、がまこが...

# ボイスコントロールのよっぱらいゲーム YOPPARAI~カラオケ篇~

**1** MSX R 専用  
by てくてく ▶解説は56ページ

画面の左上から出発して右下の赤いゴール地点まで自機を誘導するよっぱらいゲームだが、リプレイのスペースキーしかカーは押さない。そのかわりターボのマイクに向かって、ア、アアア……と叫ぶという、とても恥ずかしいゲームである。

このゲームの欠点は、回りがうるさいといちいちその音に反



応してしまい、ゲームにならないことである(笑)。(○)

静かにして、ここからゲームスタート。いきなり始まるので注意が必要

基本テクその2。ア、ア、と短く切ると方向転換する。たまに失敗アリ



基本テクその1。アアア……の連続技で自機は上昇する

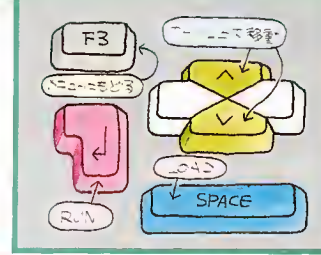
ゴール地点。次のラウンドに進むと障害物が1ブロック高くなる

# 付録ディスクのメニューより便利?

# CALL MENU コールメニュー

**4** MSX2/2+ VRAM64K  
by JP3TLC ▶解説は58ページ

ファンタムのゲームをするときなどに便利。一度実行しておくと、なにをやったあとでもF3キーでメニューが出てくる。ここでハート型のカーソルを合わせるだけでBASICファイルのロードや実行がワンタッチでできるのだ。(○)



④一度「CALL MENU」を実行しておけばどんなときだって……

④これがディスクのメニュー。ファイル名、作成日付、ファイルの大きさを表示



# さい しょせん人生は賽の川原の空きカン積み ザ・カン・カン・バランス THE CAN・CAN BALANCE

 2  
4

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by Y.K

▶解説は61ページ

スペースキーを押して、ゲームをスタートさせると、左から右へカンが流れてくるので、はじめから置いてあるカンの上に、タイミングよく積み上げていこう。流れてくるカンは9個、カンを1つ置くごとにスコアに1点加算され、点線のラインまで積み上げることができればクリア。カンのバランスの具合と現

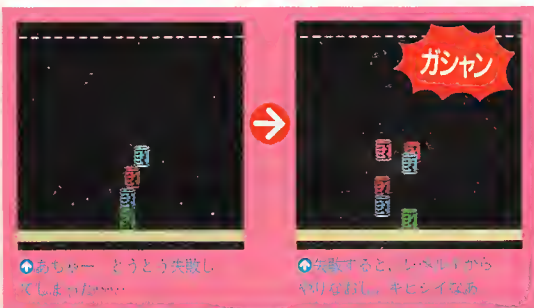
在のレベルにより、ボーナス得点が加算される。

しかしカンの上にうまく乗らなかったり、バランスを崩したりすると、全部のカンが崩れてゲームオーバー。レベルが2つ上がるごとに、カンの流れてくる高さが高くなるので、よりいっそう難しくなるけど、コツさえつかめば大丈夫! (が)

カンを止める

SPACE

ゲームスタート / 次のレベルへ

 うまくカンを  
 積まないと……


④よし、5つ積んだぞ、あせらない、あせらない、おちついていこう。でもやっぱりキンチョーの夏、そろそろ季節だなあ



④どうどうあと1つ、これをきめなきゃ男がする。でもあと1つというところで、はくってかならず失敗するんだよね



④やった!! でもまだレベル1だから喜びも腹8分目。レベルが奇数のときはカンの流れが遅く、偶数のときは速い。

# Mファンのバイトとどっちがキツイか あるバイト2~ビアガーデン編~

 2  
18

MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by 情報ノイマン

▶解説は66ページ

今日からビアガーデンのウェイター、ビールを早く、きれいに注ぐのが仕事だ。泡がこぼれたり、注ぐ量が足りないと、怖い店長に給料を引かれてしまう。

ジョッキの左にあるのはパワーゲージ。目盛が上がると、ビールは勢よく注がれる。クビ、つまりゲームオーバーの条件は2つ。ジョッキを5つためてしまったとき、給料が0以下になったときだ。(が)

ああ、お金をかせぐのがこんなに大変だったなんて



④1日のノルマは日数+2つだ。ノルマを達成すると日数×100円の特別手当もつく



④把手(とって)の付け根あたりまでアワがくるのが最低合格ライン。メーターをよく見て



④日数が進むとオーダージョッキがすぐにあまってしまふ。ちなみにエンディングはない



# カードによるタンク対タンクの一騎討ち

## CARD TANK

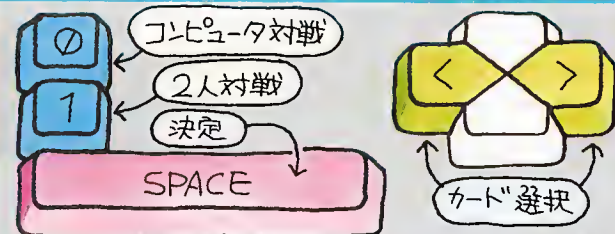
カード・タンク

9 14

MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボRは標準モードで

by T.Aoki

▶解説は62ページ



※プレイヤー②はポート①に似たジョイスティックを使います。



①タイトル画面。まずゲームを始めるまえに対戦モードを決定しよう

タイトル画面でまずはコンピュータと対戦するか、2人で対戦するかを選択しよう。0で対コンピュータ、1で対人戦だ。

対人戦の場合はプレイヤー1がキーボード、プレイヤー2が

ジョイスティックを操作して対戦する。「POW」は戦車の耐久力を示し、これがゼロになると負けだ。「G.P」は戦砲のパワーを示し、当然このポイントが高ければ敵に大きなダメージをあたえることができるのだ。

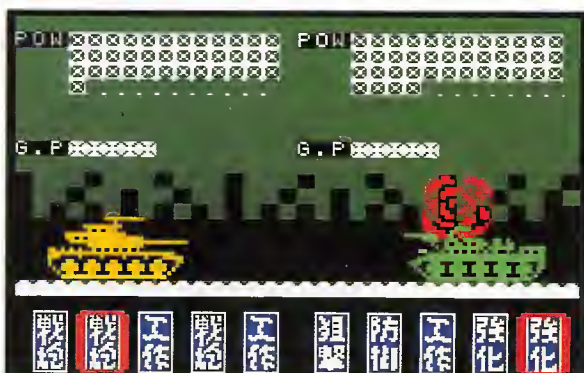
ゲームが始まると、プレイヤー1が先攻となるので、カーソルを動かして、使いたいカードを選ぼう。カードの種類は8種類、このカードの選び方が勝敗を分けるポイントとなる。ただがむしゃらに攻撃するだけでは、勝利への道は遠いぞ。うまく敵

の攻撃の合間をぬって「強化」カードを使い、戦車を強化していこう。敵が強化したら「狙撃」カードを使って、攻撃力をダウンさせることもできる。また、使いたいカードがない場合は「工作」カードを使えばカードがシャッフルされ新たに配られるのだ。しかし注意しなければいけないのは敵のカードも同じように新たに配られるので、逆に苦

戦してしまうこともあるということだ。「自爆」なんていやらしいカードばかり配られたら目もあてられない。

対コンピュータ戦の場合「POW」にハンデがつけられているため苦戦するが、うれしいことにコンティニューができるので、惜しくも負けてしまったら、カーソルの上とスペースキーを押して雪辱を晴らせ!! (が)

### 戦車vs.戦車の熱き戦い!



②これがメイン画面。弾が飛びかう迫力の戦闘シーンだ。戦車が負けて爆発するときの演出は「フ」でいいぞ



③第1戦車。この戦車は、がむしゃらな攻撃型



④第2戦車。防御型の戦車で、攻撃は単発的だ



⑤第3戦車。戦砲での攻撃を得意とする大攻撃型

### 指令! 8枚のカードを駆使して、敵の戦車を粉砕せよ!!



戦砲カード。G.P.に同じ、最大でG.P.値の2倍のダメージを敵にあたえることができる。このカードがなくて、G.P.値をあげても意味がない。悪魔のように大事に、かつ天使のように大胆に使う。攻撃は最大の防御、撃て!! 撃て!!



防御カード。戦車の前に防壁ができて敵の「戦砲」「機関砲」「狙撃」の攻撃を受けないようになる。しかし、対コンピュータ戦の場合、敵もなかなかかしこく、「防御」カードを使うと攻撃してこないのだ。対人戦でうまく使うのが賢いか



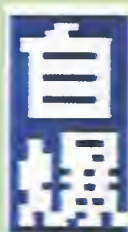
工作カード。いうまでもないが、なにを作るとは。辞書によれば「ある目的のために、計画的な働きかけを行うこと」とある。このゲームでは、自分と敵の持ちカードをすべて変えたいときに使う。これがないと困ってしまうことも



機関砲カード。敵に3ゲージぶんダメージをあたえる。「戦砲」ほど派手はないが確実に敵にダメージをあたえることができる。ボクシングでいえばジャブのようなものだろう。地味だとはいえ、その着実な積み重ねが勝利へ導いてくれるのだ



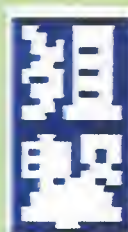
強化カード。G.P.値を上げる。このカードが勝敗のカギをにぎっているといってもいいほど重要なカードだ。いかに自機のG.P.値を上げ、敵のG.P.値を上げさせないか、このゲームはその戦略が勝敗を大きく左右する……あたりまえでしょうか?



自爆カード。読んで字のごとし、自機が自爆してしまう。誤ってこのカードを選択してしまったとき、キミは爆発する自機を見ながら、きっと涙するだろう。また対人戦で負けそうになったとき、わざと自爆して敵をくやしからせるのもいいかも



修理カード。POWをある程度回復させる。敵を攻撃するのも大切だが、自機に気を配っておかなかったため、いつの間にかピンチになっていた、なんてこともあるので、敵の攻撃で傷ついた自機をなるべくこまめに修理してあげよう



狙撃カード。敵のG.P.値を下げる。このカードは敵にダメージをあたえるのではなく、あくまで「強化」カードを使ってG.P.値を上げてくる敵の攻撃力を弱めようというものだ。このカードが出たらためらわずに使う。いわゆるノータイトムだ



## ポーカーとテトリスから生まれた混血児

## CROSS25 クロス25

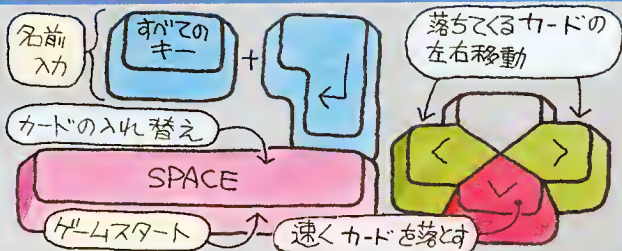
6  
17

MSX MSX2/2+RAM32K

※ターボ時は  
標準モードで

by Toxsoft

▶解説は64ページ



① 気にならない程度の時間を待つと、タイトル画面が表示される

テトリスと、トランプ、それも、ポーカーを組み合わせたアクションパズルゲームだ。

はじめは、あつというような消し方がなかったことや、ハテナ演出がないことや、アクション性が足りないということで少々味気なさを感じていたのだが、そのうちこれはポーカーの役づくりに専念し、じっくり腰をすえて遊ぶものだということに気がついた。そうして遊んでみれば、「なんてポーカーとテトリスの相性はいいのだろう」とすら思えてくるよ。

上から並んで落ちてくる2つのトランプのカードを、バックが緑の網目になっている5×5のフィールド('CROSS25'の25はここからくる)に並べていく。カードはフィールドに入



① 1段目の横の列に7による1ペアができあがろうとしている

ると操作ができなくなるので、どこに落とすかははやめに決めること。そして、縦、横どちらでもカードを5枚並べたときに、下にあるようなポーカーの役ができあがっていれば、その列は消え、「CARD」の値×「BONUS」の値がスコアに加算される。「CARD」は登場したカードの回数で、「BONUS」は消した役の倍率。倍率は強い役ほど高くなっている。

「CARD」の値が大きくなっていくとブロックの落下もはよくなっていく。ゲームは5段以上積んだ時点でゲームオーバー。そのときのスコアがベスト5に入れば名前(9文字以内で)を登録することができる。

とにかく高得点をねらうには、いかに数列を消すことだ。最



① 「1P」と1段目の列の横に、できた役の名前が表示される



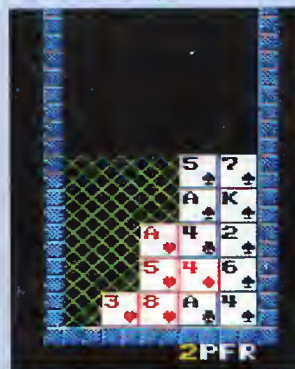
① 1段目が消え、上に乗っていたブロックが下に落ちる

## ダブルで消す!

2つの役によるダブル消しは、ブロックは消えるし、高得点になるし、おいしい。「BONUS」は2つの役の倍率をかけたものなる。



① 縦に2ペア、横に2ペアのダブル消し。「CARD」の値×4(2ペアの倍率)×4(2ペアの倍率)がスコアになる



① 縦に2ペア、横に2ペアのダブル消し。「CARD」の値×4(2ペアの倍率)×4(2ペアの倍率)がスコアになる

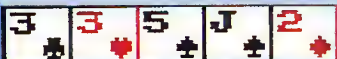
高く3列まで消すことが可能だろう。

ちなみに、このゲームでは10

JQKAのストレートを認めていない。キミの回りのルールではどうか? (ち)

## 役の説明とその倍率ドン!

各役の名前の下に書いてある数値がその役の倍率をあらわす。高い役を目指せ!

1ペア  
×2

おなじ数字のペアを1つそろえたもの

2ペア  
×4

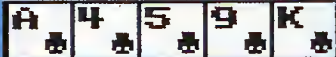
おなじ数字のペアを2つそろえたもの

3カード  
×8

おなじ数字を3つそろえたもの

ストレート  
×16

マークは関係しないで連続する数字を5つそろえたもの

フラッシュ  
×32

おなじマークで5つそろえたもの

フルハウス  
×64

おなじ数字を3つとおなじ数字のペアを組み合わせたもの

4カード  
×128

おなじ数字のカードを4つそろえたもの

ストレート  
フラッシュ  
×256

おなじマークで連続する数字を5つそろえたもの

ロイヤル  
ストレート  
フラッシュ  
×512

おなじマークでA、10、J、Q、Kをそろえた黄金の役



# どうせ死ぬなら月の砂になりたい ルナー・ミッション LUNAR MISSION

D  
29.696

MSX R 専用

by 福留英明

▶解説は68ページ

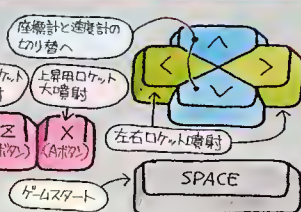
タイトル&amp;セレクト画面

ミッションを選ぶ

1 8

セレクト画面へ

SPACE



※ジョイスティックでも遊べます



④タイトル画面。ここからミッションのセレクト画面へ左にスクロールする

キミは大小の上昇用ロケットと、左右移動用のサイドロケットを持つ宇宙船を操作して、プ



④ミッション1でプレイ。宇宙船は今、左に向かって移動中である

レイ開始直前に表示される指令に従って任務を遂行するのだ。ゲーム画面の右上にはスコア、



④マップを1周すると、100のランディングポイントを発見。あそこに着陸するぞ

左上には残りの燃料をあらわす残料計、左下には自機の現在位置をあらわす座標計(X、Y)と、



④慎重な操作で着陸に成功。任務完了のメッセージが表示され、次のミッションへ

速度をあらわす速度計(Vx、Vy)が表示してある。また、座標計と速度計はともに画面の右側および下側をプラスの方向としている。(ち)

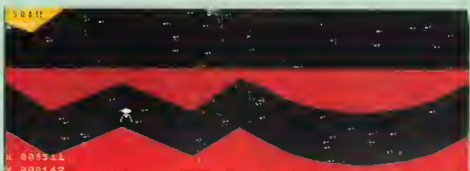
## 任務を遂行せよ

タイトル後のセレクト画面でミッションを選択。各ミッションは横が2画面サイズのマップとなっていて、その左右はつながっている。しかし、最初に見かけたランディングポイント(着陸場所)が、マップを1周してきたら、ないということが起きる。それはおなじ場所でも1周すればX座標が増減し、X座標からみてちがう場所になるからだ。

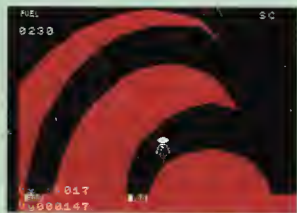
**MISSION 4** 非常に複雑なミッションである。任務はランディングポイント(3つのどれか)に着地すること。3つの洞窟のそれぞれの奥にランディングポイントが置いてあり、ポイントの高いランディングポイントほど困難な道のりがまちうけている。とにかく着陸するには高等な技術が必要なこのミッション、キミはどれを目指すのかな?



**MISSION 7** 任務はX座標10200の地点にある通過トンネルを通過して上にのぼり、ゴールにつくこと。X座標10200の地点はマップを何周もしなくてはならない。さらにゴールに行くために、今度は逆方向に何周もする。本当にこんな燃料で最後までもつのかな? と思うような燃料しかもらえない。なかなかハードな任務だ……。



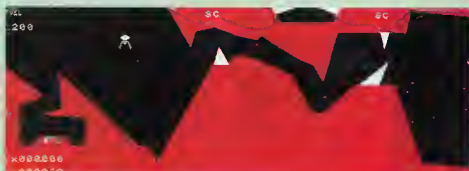
**MISSION 2** 任務は100、300、500と書かれたランディングポイントのどれかに着陸すること。このミッションの燃料(FUEL)は少なめになっているので、着陸途中で燃料切れになるおそれがある……。



**MISSION 3** 任務はランディングポイント(3つのどれか)に着陸すること。ここで登場するランディングポイントは移動しているの、追いかけて、追い越し、あとはやってくるのを待てばクリアはかんたん。



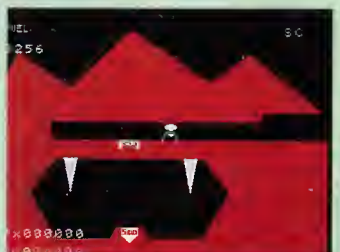
**MISSION 5** 作者によれば、そろそろむずかしくなっていく節目にあるミッションらしい(いままでのミッションも十分むずかしいと思うが)。任務はランディングポイント(3つのどれか)に着陸すること。マップ上部の盆地みたいところにあるランディングポイントに着地するには、座標計と速度計の2つをたよりにするしかない。



**MISSION 8** この任務はマップ左にある穴から上にぬけ出て、高度500まで上昇すること。マップのなかにある★はスペシャルボーナス、▲は急加速アイテムだ。なお、この面をクリアしたときに1500点以上ないとゲームオーバーとなる。さあ、このミッションをクリアして、ファイナル・ミッションにいこう。



**MISSION 6** 任務はランディングポイント(1つ)に着地すること。しかし、ランディングポイントは山の空洞のなかにあって、進入する入口がない。そこで、まず「SW」と書かれているポイントに着地すること。そこに着地するとゲートが開き、ランディングポイントのある空洞に入ることができる仕組みだ。そのためには、細い横道を慎重にすすむしか手がない。



**MISSION FINAL** 「このミッションを作りたくてこのゲームは生まれた」と作者の手紙に書いてある。そんな最後の任務は広大な宇宙空間から指令船を見つけ出し、ドッキング(指令船が上、宇宙船が下)すること。ここでは指令船の座標計(Cx、Cy)を見ることができる。1ドットでもズレるとドッキングは失敗する。これを成功させて、エンディングを見たい。



「LUNAR MISSION」の遊び方 「LUNAR～」と「タコ&イカ～」はあなたの用意してくれたディスクに複写して解凍しないと遊べません。解凍終了後、「LUNAR～」を遊ぶには、そのディスクを書きこみ可能な状態にし、最初に「FILEMAKE、FD」を実行(この実行前に別のファイルはそのディスクに複写しておく、エラーが出る場合がありますので注意)し、遊ぶために必要なファイルをディスクのなかに作ります(詳しくは68ページを参照)。そして、「LUNAR-MI、FD7」を実行します。



# タコがドラゴンに戦いを挑む、第3弾! タコ&イカ~竜の住む魔城篇~

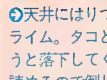
D  
131.072MSX MSX2/2+VRAM128K ※ターボRは標準モードで  
by OFUKO ▶解説は67ページ

タイトル画面で「SETTING」を選ぶと、次のようなことを設定できる。「WAIT」はラウンドスタート時にあるスペースキーの入力待ちの状態の設定。「BLIND」は壊れるブロックの中身が見えるようにするかしないか。「PLAY」ではLEVEL 2にすると難しい。ハイスコアラーのネームとスコアの、セーブとロードもここで行う

## どこからでもかかってきなさい



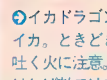
⑥びよんびよん跳ねるイカや、追いかけってくるイカ、動きのやいイカなど敵イカの種類が豊富



⑥天井にはつづくイカのスライム。タコとX座標があとと落下してくる。行動が読めるので倒しやすい



⑥雲に乗って飛びまわるイカ。タコにとって上下にはげくゆれながら、飛んでいるタイプが苦手だろう



⑥イカドラゴンの顔だけのイカ。ときどき、止まって吐く火に注意。それさえよければ敵ではない

このスリリングなアクションゲームを、あー、遊んだ遊んだ。まったく、最後のイカドラゴンが手強いなの。麻雀にしても激ペナにしてもあきらめの悪いこのわたしが、一時倒すのをあきらめかけたくらいだ。もちろん最後は倒して、CGコンテスト紙芝居作品(ほめ言葉のつもり)みたいなエンディングを見た。うーん、あのドラムロールの音がまだ耳に残っているぜ。

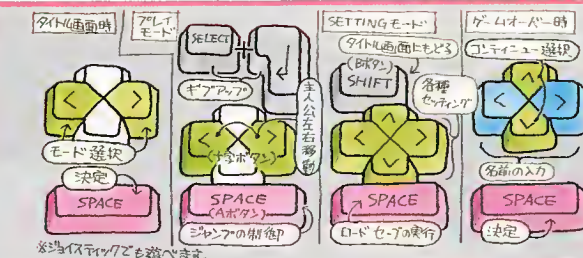
主人公はいつもどおりタコ。その敵はやっぱりイカだ。そして、このゲームを盛り上げるのがバネと壊れるブロックのアイデアだ。自らジャンプできなく

くだく! つぶす!



## ●各アイテム&各キャラクタの説明

	カギを取ってドアにいけばクリア。ドアとカギも壊れるブロックのなかに入っていることがある		壊れるブロック。このブロックのなかには4種類のアイテムなどが入っているが、なにもないこともある
	ただのブロック。タコもイカも通りぬけることは不可能。壊すこともできない。タコはこの上でわずかに跳ねる		羽根のアイテムを取るとタコのジャンプ力がアップする。しかし、ラウンドクリアするとジャンプ力はもとにもどる
	タコがジャンプするために必要なスプリング。スプリングも壊れるブロックのなかに入っていることがある		ときどき必要になる時計のアイテム。これを取るとタイムが50増える
	タコがこの針にあたると死んでしまう。上向き、下向き、2種類の針がある。横からならだいじょうぶ		ハイスコアをねらう人にとっては必要なドル袋のアイテム。これを取ると5000点入る
	ロのブロック。閉じているときはただのブロックとなり、開いているときは通過できる。ただし、かみつかれると死ぬ		このアイテムを取るとシールドタイムが50増え、それが0になると無敵状態(ただし、ロには通用しない)でいる
	特殊ブロック。タコにとってはただのブロックだが、イカにとって空白とおなじで通過できる		コインを取ると画面下の「COIN」がカウントされ、100枚取るとタコが1匹増える。また200~800点入る



※当システムでも遊べます。

なったタコはバネに乗ると勝手にジャンプしてしまうので、目がはなせず、グッとゲームにのめりこむ(と思う)。また壊れるブロックの中には何が入っているかわからないので、おもしろ袋みたいにワクワクするのだ。

ブロックを一撃で壊すヘッドバッド、日本の足でくわす流

星キック(敵の上に着地するだけ)、そしてアイテムを使って部屋にあるすべてにカギを取り、ドアにたどりつければステージクリア。全部で32ラウンド/

ゲーム終了後はコンティニューや32位までのハイスコア登録が可能。また、ハイスコアのデータはセーブ、ロードもOK。(ち)



④コインを取ったあとが軌跡に見える。タコのジャンプ。画面下の「SHIELD(シールド)」はハードのアイテムを取るとカウントダウンが始まる。「COIN」はいままで取った枚数をあらわす

## 4ラウンド だけ紹介



④ラウンド6。タコだけではクリアは不可能。うまく、イカを利用するしかない



④ラウンド9。ここではジャンプを制御することを学ぶ



④ラウンド13。ゲーム中、もっとも難しいテクニカルラウンドだ。



④最終ラウンド。イカドラゴンが登場する面だ。見た人は自分でがんばれ

『タコ&イカ~竜の住む魔城篇~』の遊び方 「タコ&イカ~」と「LUNAR MISSION」はあなたの用意してくれたディスクに複写して解凍をしないと遊べません。解凍終了後、「タコ&イカ~」をターボRで遊ぶには「TAKO-TR.BAS」を、ターボR以外の対応機種で遊ぶには「TAKO IKA3.FD7」を実行してください。また、「タコ&イカ~」で必要とするファイルについての詳しいことは67ページを参照してください。



料金受取人払

新宿北局承認

46

郵便はがき

169-00

(受取人)

107

東京都新宿北郵便局  
私書箱第2009号

(東京都新宿区高田馬場4-2-38)

差出有効期間  
平成5年9月  
30日まで

財団法人

電子技術教育協会  
電子技術教育協会  
文部省認定  
社会通信教育

MSX・FAN⑥係

切手不要  
切手を貼らずに  
お出しください。

キミもプログラムが  
作れるようになる!

パソコン

無料

★かわいい案内資料  
送呈券

MSX 対応講座

↓必要なことを書いてからスグ出してください!

MSX・FAN⑥係

☐☐☐☐-☐☐

都道  
府県

市区  
郡

( 様方 )

住 所				
氏 名	フリガナ	電話番号	市外番号	市内番号
		年 齢	歳 別	性 別
				男 女
				1 . 2
			RE	M819SR2608

このハガキを今すぐポストへ!

----- ( キ リ ト リ 線 ) -----



プログラムが  
自分で作れるようになる

MSX対応  
パソコン講座

くわしい案内資料が  
もらえます！

ぜひ役立ち



無料資料です！  
このハガキを今すぐポストへ  
いそいで出して下さい！

表面に記入して下さい！

(キリトリ線)



プログラムの作り方が

どんどん分かる!

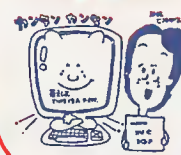
300種の  
オリジナル・プログラムが

作れる!

パソコン  
サイコロ



暗号作成  
& 解読



ニックネーム  
投票集計



★楽しいプログラムが  
思いのまま作れる!

楽しみいっぱい!  
キミだけに教える  
300のプログラム!

★友だちが  
ビックリする!

プログラムを作って

自慢できる!

MSX 対応  
ターボパワーの  
パソコン講座

★グラフィックも思いのまま!

★自分で作ったプログラムで  
いろいろなことが楽しめる!

★キミはパソコンを使いこなしているか?  
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当の  
パソコンに強い人間とはいえない。すぐあきってしまう  
し機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら  
何とんでも自分でプログラムが作れるようになる  
ことがいちばん! その方法はあんがいやさしいのだ!

★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!

あきらめていては絶対にソン! このページの  
ハガキを出して案内資料をまずもらおう! プ  
ログラムが作れる! グラフィックも思いのま  
ま! BASICだってよくわかる! キミだけ  
のオリジナルゲームを作ってみんなをアツ  
いわせる本当のパソコン実力者になれる!

ハガキを  
ポストへ!!

すぐ役立つ!  
講座案内資料

無料送呈

プログラムが作れるようになる!  
さあ! 今すぐハガキを出して絶対役立つ案内  
資料をもらっておこう! 切手を貼らずに出せ  
るから住所や名前を書いたらすぐポストへ!



レポート	ちえ熱の選考会レポート	44①
解説	スーパービギナーズ講座	48②
解説	お習字ツール	54③
解説	SWAP	55④
解説	YOPPARAI〜カラオケ篇〜	56⑤
解説	Sharp pencilの野望	57⑥
解説	CALL MENU	58⑦
解説	跳ね返り	60⑧
解説	THE CAN・CAN BALANCE	61⑨
解説	CARD TANK	62⑩
解説	CROSS25	64⑪
解説	あるバート2〜ピアガーデン編〜	66⑫
解説	タコ&イカ〜竜の住む魔城篇〜	67⑬
解説	LUNAR MISSION	68⑭
フォーラム	あしたは晴れた	70⑮

※①〜⑮はアンケート番号です

# ファンダム SCRUM

いよいよやってきました、第6回プログラムコンテスト、アマチュアプログラマ夏の祭典。さあ、ゲートオープン!

## ちえ熱の選考会レポート

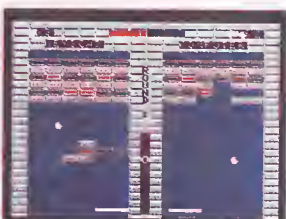
下に写真付きで掲載してあるのはスペースの関係で今月は保留し、すべて来月の選考会に持ち越すことにした作品だ。なかでも、Toxsoft 作の「CG-7」は本格的CGツール。スクリーンモード7で絵が描けたり、セーブした絵のデータはグラフィックスでもロードができる互換性を持ち、ほかにもさまざまな機能を持つ。

「LOT LOT LOT」(作者・YUKI♡)というゲームは、ファンダムの前身プログラムポシェットの時代に掲載された名作であり、アーケードゲームにもなったほどだ。これに对战、オ

リジナルステージなどを加えたDANK 作の「LOT10」がやってきた。ゲームそのものは「LOT LOT LOT」とほぼ変わらないだけに、YUKI♡に許諾を申請した結果、快く「OKよ」としてくれた。また、これは許諾が取れないだろうなあ(取れたとしても莫大な使用料を払うこととなる)、と思う作品がD部門に投稿されたUMIPI 作の「Dungeon Buster (ダンジョン・バスター)」だ。おお、98などで市販された「ダンジョン・マスター」にソックリ。そこまで似すぎでは頭をかかえてしまう。(ち)



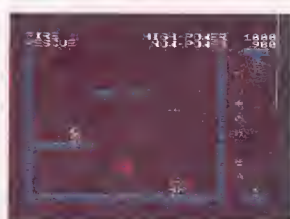
もとき作の「SPATE」。水攻めにされている部屋の金庫から泳いで金を盗み、溜まった水を利用して高い場所にある鉄格子から脱出するアクションゲームだ



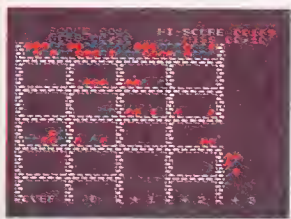
めまろ作の「VS BLOCK BREAK DOWN GAME」。対戦型テトリスを対戦型ブロックくずしにしたようなゲーム。消したブロックが相手の画面にあらわれる



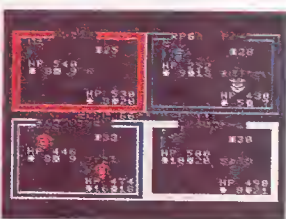
沢田広正作の「SPACE FANTASY」。ボスキャラが登場したり、3種類のショットが使用したり。デカキャラが画面めしと飛び回るシューティングゲームだ



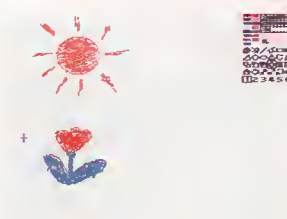
木内ヤスシ作の「氷の中の惑星」。宇宙バトル隊員の主人公が氷の惑星に迷いこみ凍死しそうな旅人に、火を運んでやって救出してやるアクションゲーム



DANK 作の「LOT10」。ファンダムの前身であるプロポシェ時代に名を馳せたYUKI♡の「LOT LOT LOT」を2人対戦などで遊べるようにしたもの



山添博史でず作の「山田克男」。タイトルの意味はよくわからないが、ゲームはタッグを組んで他のコンピュータチームとサイコロを振って戦うゲーム



Toxsoft 作の「CG-7」。市販されているCGツールとほとんど同じ機能が備わっている。ターボRに対応しており、必要部分は高速モードにもなる



UMIPI 作の「Dungeon Buster」。選考会での集計結果はトップだったが、ゲームそのものがすでに市販されているものと酷似していたために問題あり

※作品名の左の「①」はD部門、「GP」は一般部門、「D」はD部門への投稿作品です。

作品名	作者	作品内容
1 強引くボムボム	アップー	地上を這って右に進んでいくヘビを操作して、UFOの作った穴を飛び越えていくゲーム
1 自爆男	萩原正人	自爆男を相手陣地に誘導して、相手の町を破壊させる2人対戦型ゲームだ
1 エレベーター	四杉誠一	上下に動くエレベーターだらけの画面のなかを、コインを取りつづけていくぞ
1 軍鶏Special	FRIEVE	軍鶏(しゃも)どうして戦う2人対戦。ダメージ度がわからないところが問題だ
1 PROJECT 02	げんそ	上下に動く緑のラインの隙間をくぐり抜けながら、ドットを左端にたどり着かせる
GP MINI-PZL	SHOWN	お宝は池があって取りに行けないので、ブロックで埋めてやって取りに行くパズルゲーム
GP SLIME&SLIME	TABASUO	左右がトゲトゲにはさまれたフィールドで、スライムどうして戦う2人対戦ゲーム
GP INN MASTER	KO-1	宿屋を建ててお金を儲け、王様に指輪を届けることを目的としたモノポリータイプゲーム
GP WARFARE2	木内ヤスシ	「WARFARE」のバージョンアップ版。3階建てのビルをのびのびを生かしていく
GP CLEANING SNAKE	津国真司	ヘビゲームとテトリスを組み合わせた感じのゲーム。アイデアがよかった
GP DOT-CRANE	いまさん	正面、側面の画面表示から、人形ではない、ドットをつかむUFOキャッチャーもどき
D ちょこまか大作戦	今村秀樹	兵士を雇いコマのように進ませ、相手国と戦うボードタイプのSLG



従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとFM音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「7月情報号確認用データ」係まで。



# 第1回ちえ熱賞発表。受賞者はFRIEVEに決定!

成人式はだれでも一生のうち  
に一度は体験できるもの。この  
ちえ熱賞も、一生のうち一度だ  
け受賞することができる。しか  
し、だれでもというわけにはい  
かない。

## ●4月号

「おみくじ」のS・YACHIDA  
「ETROII」のTAKERON  
「忍者への道」のH.T-2076

## ●5月号

「GIVE ME OXYGEN」のYUKI  
「SNOW」のFRIEVE  
「NEW TENKING」のRATOC  
「7-COLUMNS」の情報ノイマン  
「GEAR」のLNK

## ●6月号

「The lai-giri」のSIOS  
以上9名が、4月号から6月  
号の初採用者であり、したがっ

てちえ熱賞候補者である。

賞は作品でなく作者に対して  
贈るものであるため、審査員は  
候補者たちの作品だけを見て審  
査するわけにはいかない。そこ  
で、候補者に自身を語った作文  
を書いてもらった。作文の内容  
はMSXとの出会い、ファンダ  
ムに対する思い、初採用にいた  
る道のり、採用されたときの感  
想、などなど……。ただし、美  
化してあったり、おおげさに書  
かれてある作文もありうるとい  
う点にも注意した。そして、そ  
の作文をもとに、候補者の作品  
を考慮に入れながら作者のこれ  
からの可能性を見ぬくための審  
査がおこなわれた。

審査員はファンダムの選考会  
メンバーに編集長と十字軍担当  
デスクを加えた10名。本命に1  
ポイントずつ投票したが、それ  
では決着がつかなかったため、  
さらにサブ(0.5ポイント)の追  
加投票を行った。その結果、4  
ポイントで、FRIEVE がちえ  
熱賞を受賞。また、3.5ポイント  
でLNKが2位をとった。

どの作者にも一長一短が見え、  
本当は新人作者全員にこの賞を  
贈りたかった。今度はTIM賞を  
目指してみんながんばれ。(ち

## FRIEVE氏の小論文

僕がMSX2を買ったのは小学6年生の冬です。もちろんゲームが作り  
たいという理由で。親からの制限で1週間で1時間しかパソコンをい  
じれないなかでコツコツとゲーム作りに励んでいました。初投稿は2  
年前のプログラムコンテストへ送ったもので、採用ラインのはるか下  
で「20万円はおれのものだぜ!」といていたのを覚えています。それ  
からファンダムに1本、FM音楽館へ2本ぐらい送ったでしょう。結果  
はもちろん文句なしのボツ。そのころです。1週間1時間のわくをや  
ぶって毎日2時間以上パソコンを使うようになったのは。このときが  
僕のプログラムを、いちばん上達させたときともいえるでしょう。し  
かし、運命とはきびしいものです。受験勉強のため1週間0時間とい  
う制限をつくられてしまったのです。しばらく僕のパソコン生活は  
STOPしました。しかし、また僕は壁をつきやぶり、1日6時間やるよ  
うになりました。その成果が今回の採用だといえます。はっきりいっ  
て、これからも送りまくるつもりです。MSXは僕の人生の1割です。

## LNK氏の小論文

MSXを手に入れ、Mファンで勉強して初めて完成したプログラムがだれもが一度は  
作ったであろうテトリス、それを対戦できるようにするために勉強したマシン語、  
そのとき知ったマシン語の魅力と可能性、それとプロコレ1の「PURE STAR」のリス  
ト解説をながめていて思いついたシューティングゲームのアルゴリズム。そして作  
り始めたゲーム、それが「GEAR」です。考えてみると完成まで半年もかかっているん  
ですよ(そのうち4か月は、作曲ができなくて悩んでいた)。そのあいだに、Mフ  
ァンにディスクが付き、それならばとマシン語ファイルをそのままBASICリストの  
形に直さずに送ったのです。一種の賭けでしたので、採用通知が届いたときは信じら  
れませんでした。現在はイケイケとばかりに第6回プロコンを目指して2作制作中  
です。TPMさんのような息の長い常連さんになれたらと、思っています。MSXとい  
うマシンは非常に気に入っています。これから先、どうなっていくのかわかりませ  
んが、たとえ大学や会社でほかのマシンを使っていくことになっても、趣味として  
MSXを使い続けていきたいです。

## 受賞者からひとこと

「まさか受賞するなんて思わなかった。  
「SHOP」(1992年6月号掲載、ちえ熱賞  
の対象となる期間中に採用された、  
「SNOW」に続く2作目)は、なんとなく  
できてしまった作品です。ファンダム  
で好きなゲームは「GREY COLLEAGUE」。  
第6回プロコンに投稿する作品は、  
「SHOP」のパート2みたいなもの。で  
も、パート2の作品を作るのはキライ。  
だから今度の作品は会社を舞台にした  
「SHOP」風の「COMPANY (カンパニ  
ー)」を作るつもりです。」

## 審査員からのコメント

●僕は「GEAR」のLNKを推す。マシン  
語で作ったとはいえ、よくできている  
と思った。音楽もなかなかだった。グ  
ラディウスに似ているが、完成度が高  
かったのによしでしょう。(ささや)  
●わたしはFRIEVEを推薦する。作者  
のゲームに対する情熱と努力と可能性  
を評価したからだ。ゲームに対する情  
熱と努力はほかのどの作品もひけをと  
らず、選考するに当たっては非常に悩  
んだ。しかし、可能性という面で年齢  
を考慮した上で努力を評価した結果、  
この作品となったわけだ。惜しかった  
のは、「おみくじ」のS・YACHIDA。可  
能性としては、まだまだはかりきれな  
いものを持っていると思われるので、  
これからがんばってほしい。

(イシバシ)

●「自分でゲームを作りたい」そんな思  
いでMSXを購入する人も多いと思う。  
でも実際は、マニュアルを開いた段階

で挫折してしまう人が大部分なんじ  
やないかな。「おみくじ」のS・YACHIDA  
の作文を読むと、ビギナーが1本のゲ  
ームを作りあげるプログラミングの苦  
労がにじみでている。だから、彼を推  
す。これからMSXを「キーボードが  
壊れる」ほどたいて、新鮮なアイデア  
の作品を投稿して欲しい。(がまこ)  
●コンピュータのほんとうの楽しさを  
知ってしまった投稿者の方々。みなさ  
んの一喜一憂が、目に見えるようで、  
どの作文もステキな気持ちで読んだ。  
どんな制約を受けようとも、ついのめ  
りこんでしまうFRIEVEをちえ熱賞  
に推薦。プログラマ的にはどうの、  
という人もいるが、「SNOW」の花びらを  
拾い集めていくような、そんな気持ち  
にさせるところが大好き。(NORIKO)  
●同好の士というのは頼もしいものだ。  
筆者は数々の壁を友達といっしょに乗り  
越えてきたと思われる。マシン語へ

の挑戦、同好会の結成、コンピュータ  
専門学校へ進んだのも友達の影響かも  
しれない。「友達は大切だよ」とあらた  
めて思いつつ、TAKERONに1票ノ  
(編集部F)

●新人というのに「GEAR」の完成度は  
どうだ。プログラムテクニックはなか  
なかのもので、これからの作品もかな  
り期待できる。(Orc)

●選考は作者による作文の要素を加味  
して行われたが、つこうにより作文を  
読まず、作品の内容だけで「The lai-  
giri」を推薦した。効果音や動きのよさ  
など、小さな世界を作り上げていると  
ころが好きだからだ。後日、9作者の  
作文を読んだが、どれも甲乙つけがた  
く、1人にしぼることができなかった。  
(MORO)

●最初なんだから、プログラムが短か  
ろうが、オリジナリティーがなかろう  
がかわない。ようは、あつと人を驚

かすエンターテイナーのプログラマに  
なっていくかだと思う。それを感じた  
のが「ETROII」の砂粒が着地するとき  
にバウンドする演出をつけた作者だ。  
だからわたしはTAKERONを推す。

(ちえ熱)

●現在の実力で「GEAR」のLNKか、フ  
ァンダムらしい作品としては「THE  
lai-giri」のSIOSにしようか、などと夢  
はめぐり、けっきょく、この数か月、  
がんばりが目立ち、作文でも、「あした  
は晴れだ!」への投稿でも泣かせてく  
れたFRIEVEを推した。2作目の  
「SHOP」では、ゲーム構成力のセンス  
を見せてくれたし……。ただしプログ  
ラミング能力はまだまだのようなので、  
ぜひプログラムの勉強をしてほしい。

ところで、ほかのちえ熱賞候補者の  
みなさん、これにこりす、ファンダム  
への投稿をよろしく願います。

(コルサコフ)



# ショート講座 BGMを鳴らしたいその4

【先月までのあらすじ】「チューリップ」のBGMをなんとか鳴らすことに成功し、めでたし、めでたしで終わった。

\*

先月掲載したプログラムの行100は、  
100 IF PLAY(0)  
THEN RETURN  
というものだった。「PLAY(0)」とは、音が鳴っているときは-1、鳴っていない場合は0の値になる関数だ。すると行100ではなにをしているかというと、音が鳴っているかどうかの判定をしているわけだ。この判定をしないとどうなるか、つまり音が鳴っているあいだに他の音を鳴らしていくとどういう問題が生じるのだろうか？

題が生じるのだろうか？

そもそも音が鳴るのは、CPUがある場所に音のデータを置き、そのデータをPSGが拾うことで音が鳴る仕組みだ。ただし、CPUとPSGでは処理のスピードがちがう(CPUのほうが速い)。そのため、CPUがどんどん音のデータを置いていっても、PSGは、拾っても拾っても拾いきれない。ついに音のデータが「もうこれ以上置けない」というくらい積みあがってしまい、PSGが拾ってくれるのをCPUがまっている状態をおこす。これがプログラムを中断させるのだ。そのために音が鳴っているときは音のデータを置かせないようにするのが大事。(ち)

## 質問箱

### COLOR文の切り換えとは？



AVフォーラムでよくある、COLOR文の切り換えとはどういうことですか？  
(広島県・大羽孝典/14歳)



色はR(赤)、G(緑)、B(青)の3つの成分から成り立っていて、カラーコード15(白)のR、G、Bは7、7、7となっている(値はその色の明るさをあらわし7が最大値)。また、カラーコード1(黒)の場合は0、0、0の最低値、カラーコード10(黄)だと6、6、1でありRとGの成分が多いわけだ。この3つの色の成分を変えるのが、  
COLOR=(カラーコード, R, G, B)

という命令。例えば白を黄色にしたいとすれば、  
COLOR=(15, 6, 6, 1)としてやる。つまりこれがCOLOR文の切り換えだ。このテクニックはよくAVフォーラムの作品に見られるので、そちらを参考にしてみてね。(ち)



◎今月AVフォーラム掲載の「真夏の太陽」は、赤と黄色を交互に変えている

## 情報局 5月号「3D立体」をMSX2で鑑賞する

5月号に掲載された「3D立体」をMSX2で動かす改造方法がいくつかあった。そのなかで、1-S AWクン(宮城県・14歳)の情報を紹介するぞ。

まず、行10を削除。行60の4列目(WIDTH40として)の「SCREEN12」の12を5にする。行90の3、5列目の「CL\*8」を「CL\*2」にする。あらたに、

65 FOR I=0 TO 1  
4: COLOR=(I+1, I\*  
2, I\*2+(I MOD 2)): N  
EXT  
を加える。これで少々グラフィックの質はおちるが、正多面体の回る姿がMSX2でも見えるよ。もっと簡単に行10を削除し、行60の「SCREEN12」を「SCREEN8」にしてもいい。(ち)

## 1行プログラム 避雷針

by 村上義孝

ハイスコア機能付きの超難度反射神経ゲームを送ってくださったのは村上義孝クン(広島県・14歳)。

避雷針「V」をカーソルキーの左右で操作して、画面の上から降っ

てくるカミナリ「V」をうけとめるゲームだ。受けとめた回数がスコアとして加算されていく。また受けとめそこなうとゲームオーバー。STOPキーでプレイ。ちなみに作者のハイスコアは18。(ち)



```
1 SCREEN1:WIDTH29:FORP=0TO99:M=5:CLS:FOR  
I=0TO21:M=M+(RNO(-TIME)*2-1-(M<2))*-(I<1  
5):LOCATEM,I:PRINT"V":S=STICK(0):X=X+(S<  
7*ANOX>0)-(S=3*ANOX<25):LOCATEX,21:PRINT  
*":NEXT:IFVPEEK(6787+X)=86THENBEEP:NEXT  
ELSEH=H-(H<P)*(P-H):PRINT"SC"P"HI"H:POKE  
-869,1:GOTO1
```

## 1行プログラム TYPE MASTER「速打マン」 by 庄子彦彦

庄子彦彦クン(宮城県・17歳)のこのおかしきタイトルの作品は画面にあらわれた文字とおなじ文字をすばやく入力するゲーム。  
SCREEN0:WIDTH4  
0:KEYOFF  
を最初に行し、CAPSキーを

押して英大文字モードにしておいてからRUNする。左から1文字登場してくるのでその文字とおなじキーを押すと得点、文字が右端までいくとゲームオーバー。この手のタイプはよくあるが、文字の動きがよかったので採用した。(ち)

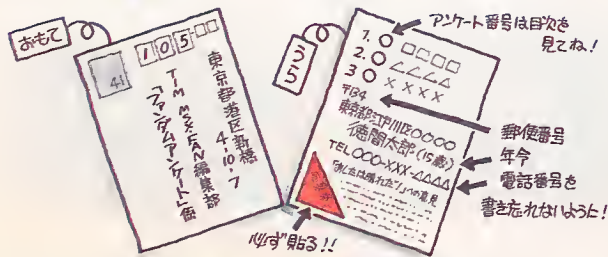


```
1 R=RNO(-TIME):CLS:CS=CHR$(65+RNO(1)*26)  
:FORI=0TO39:LOCATEI,10:PRINTCS:IFINKEYS  
=CSTHENI=40:NEXT:SC=SC+1:GOTO1ELSEFORJ=0  
TO100-I*20:NEXT:PRINTCHR$(8):"":NEXT:PR  
INTSC
```

## ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムのために」2色記事のベスト3をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れた!」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは6月末日。

### ■ハガキの書きかた



抽選で10名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

### ■アンケート集計結果(5月号)

それでは、3月号の集計結果を発表しよう。3位は「スーパービギナーズ講座」、2位は「ちえ熱の選考会レポート」、1位は「あしたは晴れた!」でした。

## スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局=掲載プログラムの改造法やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れた! = 9月号のテーマ「初心者だった頃のわたし」について、みんなの意見を大募集(しめ切りは6月末日)。また、「あしたは晴れた!」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。どしどし、送ってきてね。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・〇〇〇」係まで(〇〇〇に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!



# スーパー Super ビギナーズ Beginners

超初心者

## 講座

第19回  
グラフィック入門その7



マウスを使ったほとんどすべてのツールには、直線を引いたり、円や四角を描く機能がある。そりゃそうだ。どんなに自由な線が描けるといっても、マウスで直線や円を描くのはかなり大変なのだから。

### マウスでは描きにくい線

ほとんどのCGツールでは、マウスにより絵が描けるようになっていて、そのために自由に線が描ける利点がある。

しかし、いくらマウスで自由に線が描けるといっても、マウスにも苦手なものがあるのだ。

それは、前に紹介したようなプログラムの線だ。直線や四角形、円といった、きちっとした図形をマウスで描くのはかなり苦しい作業になる。まあ、こういった図形を直接で描くのは、マウスに限らず難しい作業なの

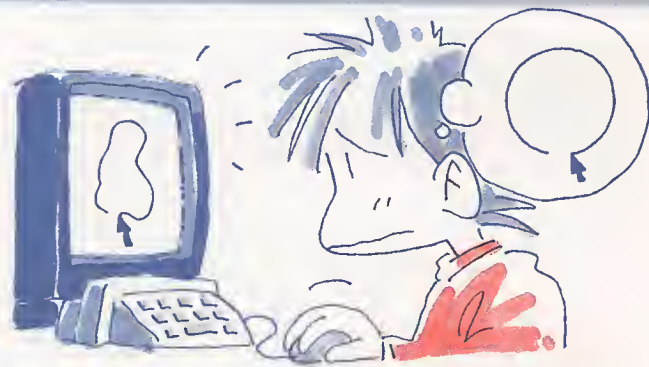
だが。

そこで、ほとんどのツールに直線や四角、円などの図形を描くためのコマンドやモードが用意されていて、それを使うことでこういった図形も扱えるようにしているのだ。

ところで、こういった図形は、どんな命令を使えば描くことができるのだろうか。

#### ■LINEとCIRCLE

これらの図形(直線や四角形、円)を描くには、LINE命令とCIRCLE命令を使えばかん



たんだ。

LINE命令を使うと、直線、長方形、中を塗りつぶした長方形の3つの図形を描くことができ、論理演算子も使える。

また、CIRCLE命令では、

中心点の座標と半径のドット数、開始角、終了角、比率の指定によりさまざまな円を描くことができるのだ。

どちらの命令も、あとで紹介しているので読んでほしい。

### なぜSCREEN5なのだろう?

このあいだ、ちえ熱が「どうしてSCREEN5なんだろう?」といていた。どうやらちえ熱は、SB講座でSCREEN5を使っているのを見て、ファンダムやAVフォーラムの投稿作品に、SCREEN5を使っているものが多いことを思い出して、疑問を持ったようだ。

ところで、5月号のSB講座でグラフィック画面の各モードについて紹介していたのを覚えている



◆SCREEN3の画面に円を描くと、位置によってはいびつな円になる

だろうか?

ここではもう一度、各画面モードの特徴と、なぜSCREEN5を使うのかを紹介しよう。

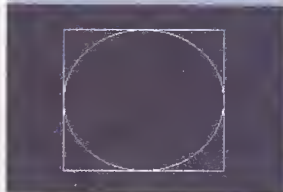
#### ■2種類の画面モード

グラフィック画面には、大きくわけて2種類のモードがある。そのひとつがSCREEN2~4の画面モードで、SCREEN2と4では色の使い方に制約があり、SCREEN3はドットがやたら大きく(左下の写真)使いづらい。

もうひとつがSCREEN5以降の画面で、COPYやSETPAGEなどの命令が使えるが、なかには横のドット数が倍になり細かいぶん見にくかったり、色数が少ない、または色数は多いがパレットがない画面モードがある。

これらの画面モードのなかで、SCREEN5の画面が、色数、ドット数とも標準的に扱いやすく、使われる頻度が高いのだ。

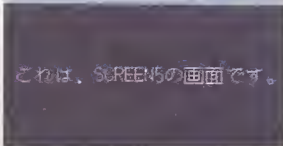
SCREEN5の場合



◆下のリストはSCREEN5の画面に四角形と円を表示するもの。これをSCREEN7に変えて実行すると、四角形は縦長になるが、円はほぼ、おなじように表示される

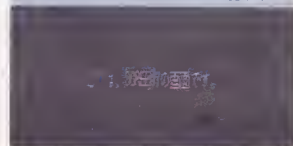
```
10 SCREEN5
20 X=128:Y=96
30 CIRCLE(X,Y),64
40 LINE(X-64,Y-64)-(X+64,Y+64),15,B
50 GOTO50
```

SCREEN5の場合



◆SCREEN5とSCREEN7の画面に文字(漢字)を表示させてみた。漢字に限らず、SCREEN5と7では横のドット数が違うので、文字の表示も細長くなるのだ

SCREEN7の場合





# LINE命令の使い方

LINE命令は、マウスでは描きにくい直線や四角形(長方形)を描くための命令なのだが、このLINE命令にはいろいろな使い方があるのだ。

もちろん、直線や四角形を描くことには変わりはないのだが、直線と四角形というだけでも2つの使い方があり、ほかにも四角形の中を塗りつぶしたり、論理演算子を付けて色を変化させたりできるのだ。

LINE命令の書式は下にあるように、開始点と終了点の2つの座標、表示する色、機能、論理演算子と5つの情報を指定するようになっている。

また、5つの情報のうち、2つの座標以外は指定を省略することもできる。つまり、最低でも2つの座標さえ指定すれば、LINE命令が使えるのだ。

## 機能などの指定

まず、座標以外の指定について説明しよう。

LINE命令でどんな図形が描かれるかは、機能の指定で決められる。

この機能の指定を省略すると直線を描き、"B"を指定すると四角形を描く。また、"BF"と指定すると四角形の中を塗りつぶした図形を描くのだ。

表示する色はそのままの意味

で、省略するとCOLOR命令で指定された前景色が使われる。

論理演算子を付けると、表示される色と元の色とで論理演算が行われ、その結果の色が画面に残る。これを利用すれば、ある範囲の図形の色を反転することなどもできるのだ。

## 座標の指定

LINE命令は、開始点と終了点の2つの座標を指定して描くようになっている。

この2つの座標の指定方法にはいくつかのやり方があって、多くの場合、右のリスト1のように、画面の左上を基準としたグラフィック座標系で指定する絶対座標指定を用いる。

この他に、リスト2のようにLP(最終参照点)を利用した指定方法がある。

LPとは、最後に画面に表示(または移動)した点という意味で、グラフィック画面のカーソル位置のようなものだ。

開始点の指定を省略すると、LPが開始点として扱われる。また、開始点を相対座標で指定したときは、LPからの相対座標となる。

終了点を相対座標で指定したときは、開始点からの相対座標になる。終了点は省略することができないので注意が必要だ。

# LINE命令の実行例

下のリストを実行すると、写真のように直線、四角形、中を塗りつぶした四角形の3つを表示する。

リスト1では、それらの図形を表示している3つのLINE命令には、絶対座標を使っている。

リスト2はリスト1の絶対座標

指定を違う指定方法にしたものだ。

行20では終了点を開始点からの相対座標で指定しているし、行30では開始点の座標を省略。行40は開始点を省略したうえに、終了点を相対座標で指定しているのだ。

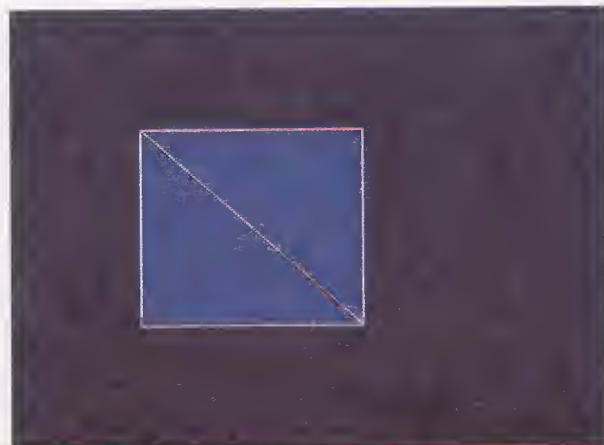
※打ちこんで試してみよう。

## リスト1

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5
20 LINE(50,50)-(150,150),5,BF
30 LINE(50,50)-(150,150),15,B
40 LINE(50,50)-(150,150),8
50 GOTO50
```

## リスト2

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5
20 LINE(50,50)-STEP(100,100),5,BF
30 LINE-(50,50),15,B
40 LINE-STEP(100,100),8
50 GOTO50
```



●実行後は上の写真のような画面になる。行20のLINE命令では塗りつぶした四角形(青の四角)、行30では四角形(白の四角)、行40では直線(赤の線)を表示する

# LINE(開始点の座標)-(終了点の座標),カラーコード,機能,論理演算子

## ●開始点と終了点の座標指定

- ①絶対座標での指定 例: LINE (XX, YY)-(X, Y)
- ②相対座標での指定 例: LINE STEP(+x, +y)-(X, Y)  
LINE (XX, YY)-STEP(+x, +y)
- ③開始点の省略 例: LINE -(X, Y)

【開始点の座標指定】 開始点の座標は絶対座標、LPからの相対座標、LPと3つの指定方法がある。このうち、LPからの相対座標指定のときは、座標のまえにSTEPを付け、X座標、Y座標とも増分で指定する。また、開始点を省略すると、LPを開始点として扱う。

【終了点の座標指定】 終了点の座標指

定には、絶対座標と開始点からの相対座標指定のいずれかを用いる。終了点を相対座標で指定した場合、開始点のときは違い、LPからの増分ではないので注意が必要だ。また、終了点の座標は省略することができない。  
【LINE実行後のLP】 LINE命令を実行したあとは、LPは終了点の位置に移動する。

## ●機能の指定

- 省略……2点を結ぶ直線の表示  
B……2点を対角とする長方形を表示  
BF……2点を対角とする長方形を塗りつぶして表示

## ●論理演算子の指定(SCREEN5以降で可能)

- PSET(または省略)……指定色でそのまま表示  
PRESET……指定色のNOTの色で表示  
AND……指定色と元の色とのANDの色で表示  
OR……指定色と元の色のORの色で表示  
XOR……指定色と元の色とのXORの色で表示



# CIRCLE命令の使い方

直線さえ描くことができれば、それを組み合わせてある程度の図形は描くことができる。しかし、こと円となると難しい。

そういった円を描く命令がCIRCLE命令なのだ。

CIRCLE命令は、真円を描くためだけの命令ではなく、比率を設定しての楕円や、開始角・終了角を設定して部分円を描くことだってできる。

CIRCLE命令の書式は、下にあるように円の中心の座標、半径のドット数、表示色、開始角、終了角、比率の6つの情報を指定することができる。

このうち、円の表示位置は中心点の座標で、円の大きさは半径のドット数で決まり、これだけ知っていればとりあえず円を表示することはできる。

表示色は円を描くときの色で、CIRCLEには論理演算子はないので、そのままの色で表示される。

開始角と終了角の指定は難しい。一口にいえば部分円を描くための円の描き始めの位置と、描き終わりの位置を角度によって指定するのだ。

比率は円のつぶれ具合を、縦方向と横方向の比率で指定するもので、この値を操作すると楕円を描くことができるのだ。

## ■CIRCLEの角度

さて、CIRCLEの開始角と終了角の説明をしよう。

右のリスト3は、開始角と終了角を指定したCIRCLEの例で、角度にはラジアンという単位を使用する。

時計でいえば、3時の位置から反時計回りに1周すると $2\pi$ ラジアンという値になるので、開始角が $\pi$ ラジアン、終了角が0(または $2\pi$ )ラジアンなら9時の位置から反時計回りに3時の位置まで円を描くことになる。

角度の範囲は $-2\pi$ から $2\pi$ までで、負のときは半径も描かれる。また、負の値でも、角度は絶対値の値になるので、 $-\pi$ も $\pi$ も、おなじ位置となる。

ただし、 $\pi$ といってもグラフィックキャラクタの $\pi$ ではなく、数値の $\pi$ (3.14159……)の $\pi$ なので注意しよう。

## ■比率

比率は楕円を描くためのもので、右のリスト4はその例だ。

比率の指定は、横方向に対して縦方向をどれくらいにするかの割合を指定するので、比率が1より大きければ縦長の楕円に、1より小さければ横長の楕円になる。例えば比率が2のとき、縦方向は横方向の2倍なので縦長の楕円になるというわけだ。

## ■CIRCLE命令の書式

# CIRCLE(円の中心点の座標), 半径, カラーコード, 開始角, 終了角, 比率

## ●円の中心の座標指定

①絶対座標での指定 例: CIRCLE (XX, YY)

②相対座標での指定 例: CIRCLE STEP(+ x, + y)

## ●半径の指定

そのものズバリ半径のドット数を指定する。しかし、比率が1以外(楕円)のときを考えると、中心点からの最大距離という意味で理解しておいたほうが無難だ

## ●開始角、終了角の指定

$-2\pi$ から $2\pi$ までの数値で、円を描き始める位置と、描き終える位置を指定する。角度は真右の位置から、反時計回りで $2\pi$ で1周する。また、マイナスの数値を指定すると、中心点からその位置まで線が描かれる。ただし、マイナスの数値の場合、実際の角度には絶対値を使用しているので、 $-\pi$ と $\pi$ 、 $-1/2\pi$ と $1/2\pi$ などのように、絶対値が同じものは同じ角度とみなされるので注意が必要。ちなみに、 $\pi$ の値は「ATN(1)\*4」でかんたんにえられるので覚えておこう

## ●比率の指定

比率は楕円を描くための指定で、「Y方向の距離/X方向の距離」になっているので、1より小さければ横長の楕円になり、1より大きければ縦長の楕円になる。比率の指定を省略した場合、SCREEN 6と7に限り2(X方向の距離が2倍)になるので注意が必要だ

# CIRCLE命令の実行例

リスト3は開始角と終了角を設定した場合の円の描かれ方の例。

行20は $\pi$ の値を関数により計算し、P#という変数に設定(覚えておくとう便利だろう)。

行30は開始角を0、終了角を $\pi$ にして半円を描いている。

行40は開始角と終了角を入れ換えて反対側に半円を表示する。

行50は終了角を $-2\pi$ にして、終了角の位置から半径を表示している。

0も $2\pi$ も $-2\pi$ もおなじ位置になることに注意しよう。

リスト4は比率を設定したときの例で、行20~50のLINE命令でわかりやすいようにマス目を表示している。比率が1より大きいと縦長の楕円、1より小さいと横長の楕円になる。ただし、どのような楕円も、比率が1の半径がおなじ円より大きくなることはないので注意しよう。

## ■リスト3

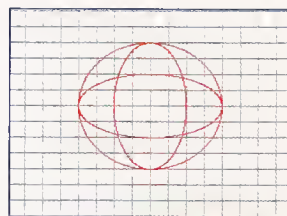
```
10 COLOR1,15,15:SCREEN5
20 P#=ATN(1)*4
30 CIRCLE(128,96),64,8, 0, P#
40 CIRCLE(128,96),64,8, P#, 0
50 CIRCLE(128,96),32,1, P#,-P#*2
60 GOT060
```

## ■リスト4

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN5
20 FORI=0TO15
30 LINE(0,I*16)-(255,I*16),7
40 LINE(I*16,0)-(I*16,211),7
50 NEXT
60 CIRCLE(128,96),64,8
70 CIRCLESTEP(0,0),64,8,,,2
80 CIRCLESTEP(0,0),64,8,,,1/2
90 GOT090
```



●リスト3の実行画面。角度を指定すると部分円を表示できる



●リスト4の実行画面。縦と横の比率がきれいに1対2になっている

※CIRCLE命令を実行した場合、LPは中心点の座標になります。



## 簡易線画ツールへの組みこみ

では、今回紹介したLINE命令とCIRCLE命令を、先月の簡易線画ツールに組みこみでみよう。

下にある少し長めのリストがLINE命令とCIRCLE命令を組みこんだ簡易線画ツール7月号バージョンのリストだ。

今回、LINE命令とCIRCLE命令を拡張するために、先月より多くリストを変更した。

変更した部分は、LINE命令の処理とCIRCLE命令の処理をファンクションキー割りこみに設定するために、行30を変更。さらに、LINE命令とCIRCLE命令の各処理を行500からと行600からに作成して追加した。

また、LINE命令は2つの座標を、CIRCLE命令では中心点と半径の2つの情報が必要になり、使いやすさを考えると、マウスでそれらを設定できるようにしたほうがいい。

そこで、マウスによる座標計算の部分サブルーチンにして、LINE命令とCIRCLE命令の各処理でも使用できるようにした。

このため、行40以降のメインルーチンとサブルーチン部分に変更されている。

簡易線画ツールの使い方は右の一覧をみてほしい。

各処理の詳しい解説は次ページからで行っているの、そちらもぜひ読んでほしい。

### F6、F7キーの割りこみ設定

```
30 K=8:ON KEY GOSUB,,,,,400,200,300:GO
SUB100
```



```
30 K=6:ON KEY GOSUB,,,,,600,500,400,200,
300:GOSUB100
```

### 操作一覧

#### ●メイン

【マウス】 カーソル移動

【右ボタン】 画面消去

【左ボタン】 線を描く

#### ●ファンクションキー割りこみ処理

【F6キー】 カーソルの位置を中心とする円を描く

マウス……カーソル移動(円の大きさ指定)

右ボタン……キャンセル

左ボタン……決定、円の表示

【F7キー】 カーソルの位置から直線、四角を描く

①直線、四角の大きさ指定

マウス……カーソル移動(直線、四角の大きさ指定)

右ボタン……キャンセル

左ボタン……決定

②直線か四角か入力

L(1)……直線

B(b)……四角

F(f)……塗りつぶした四角

【F8キー】 現在の描画色で描かれたワクの中を塗る

1~9、A~F(a~f)……塗る色の入力(16進コード)

【F9キー】 画面データの保存

【F10キー】 画面データの読みこみ

### 簡易線画ツール(7月号バージョン)ファイル名: SAMPLE.SB7

```
10 SCREEN5,0:COLOR15,0,0:CLS
20 SPRITE$(0)="みたタ♂":C=15
30 K=6:ON KEY GOSUB,,,,,600,500,400,200,
300:GOSUB100
40 XX=X:YY=Y:GOSUB130
50 A=VAL("&H"+INKEY$):IFA>0THENC=A
60 PUTSPRITE 0,(X,Y),C,0
70 IFSTRIG(1)THENLINE(XX,YY)-(X,Y),C
80 IFSTRIG(3)THENCLS
90 GOTO40
100 FORI=KTO10:KEY(I)ON:NEXT:RETURN
110 FORI=KTO10:KEY(I)OFF:NEXT:RETURN
120 IFINKEY$=""THENRETURNELSE120
130 A=PAD(12)
140 X=X+PAD(13):IFX<0THENX=0 ELSEIFX>255
THENX=255
150 Y=Y+PAD(14):IFY<0THENY=0 ELSEIFY>211
THENY=211
160 RETURN
200 ' F9 キー サンポル:カメン save
210 GOSUB110:BEEP
220 BSAVE"SCREEN5 .GRP",0,&H69FF,S
230 GOSUB100:RETURN
300 ' F10 キー サンポル:カメン load
310 GOSUB110:BEEP
320 BLOAD"SCREEN5 .GRP",S
330 GOSUB100:RETURN
400 ' F8 キー サンポル:PAINT サブ
```

```
410 GOSUB110:BEEP
420 GOSUB120:A=VAL("&H"+INPUT$(1))
430 IFA=0THENA=C
440 PAINT(X,Y),A,C
450 GOSUB100:RETURN
500 ' F7 キー サンポル:LINE サブ
510 GOSUB110:BEEP:XX=X:YY=Y
520 GOSUB130:PUTSPRITE 1,(X,Y),C,0
530 FORI=0TO1:LINE(XX,YY)-(X,Y),15,XOR:
LINE(XX,YY)-(X,Y),15,B,XOR:NEXT
540 IFSTRIG(3)THEN580
550 IFSTRIG(1)=0THEN520 ELSEGOSUB120
560 BEEP:A=INSTR("LlBbFf",INPUT$(1))
570 IFA=0THEN560 ELSEIFA<3THENLINE(XX,YY)
-(X,Y),C ELSEIFA<5THENLINE(XX,YY)-(X,Y)
,C,B ELSELINE(XX,YY)-(X,Y),C,BF
580 IFSTRIG(1)ORSTRIG(3)THEN580
590 PUTSPRITE 1,(0,217):GOSUB100:RETURN
600 ' F6 キー サンポル:CIRCLE サブ
610 GOSUB110:BEEP:XX=X:YY=Y
620 GOSUB130:PUTSPRITE 1,(X,Y),C,0
630 IFSTRIG(3)THEN670
640 IFSTRIG(1)=0THEN620
650 R=SQR((X-XX)^2+(Y-YY)^2)
660 CIRCLE(XX,YY),R,C
670 IFSTRIG(1)ORSTRIG(3)THEN670
680 PUTSPRITE 1,(0,217):GOSUB100:RETURN
```



# 直線や四角を描く処理を作る

## LINE処理の組みこみ

ここでは、LINE処理を簡易線画ツールの処理として作成する方法について紹介しよう。

### ■LINE処理の仕組み

LINE命令を使うとき、最低限必要な情報がある。それは開始点と終了点の2つの座標と、どのような図形を表示するかを指定する機能に関する情報だ。

開始点の座標は、ファンクションキーの割りこみがかかったときのカーソルの座標を使用し、終了点の座標はLINE処理の中で選択・決定するようにした。

また機能は、キー入力により選択することにした。

これで必要な情報が得られるのだが、いざ使ってみようとするとうような図形が描かれるかわかりにくいという欠点がある。

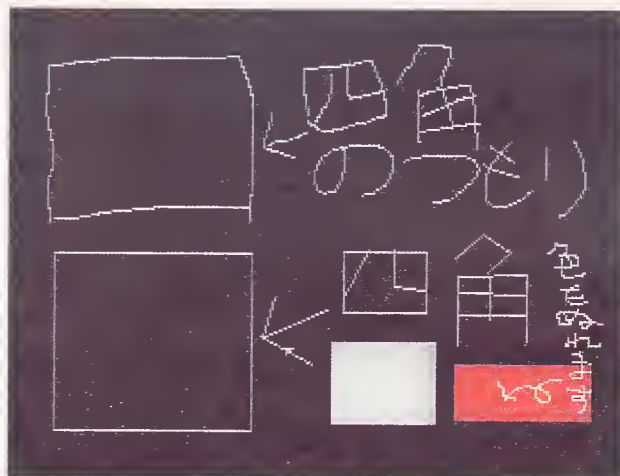
そこで、LINE処理のなかで、実際にどのように線が描かれるかをLINE命令を使って表示させることにした。

しかし、LINE命令を使って実際に描いてしまうと、もともとあった絵が影響を受けてしまうことになるので、論理演算子のXORを活用することにした。

論理演算子のXORを活用すれば、LINE命令で実際に図形を描いてしまっても、もういちどおなじ図形を、おなじ位置にXORを使って表示すると、もとの状態にもどってくれるのだ。

こうしてできたのが下で詳しく説明しているLINE処理だ。

これでマウスでは描きにくかった直線や四角が表示できるようになったので、試してみてください。



直線や四角が描けるようになったので、上の写真のような絵でもかんたんに描けるのだ。マウスでこんな絵を描こうとしたら、きっとゆがんでしまうだろう

### 割りこみ禁止

#### 開始点の座標保存

```
510 GOSUB110:BEEP:XX=X:YY=Y
```

#### ●割りこみ禁止サブ

```
110 FORI=KT010:KEY(I)OFF:NEXT:RETURN
```

### 終了点の選択、決定

- ・サブカーソル移動、表示
- ・LINEの例表示、消去
- ・決定入力受け付け  
(キーバッファクリア)

#### キャンセル入力受け付け

```
520 GOSUB130:PUTSPRITE 1,(X,Y),C,0
530 FORI=0T01:LINE(X,Y)-(X,Y),15,,XOR:
LINE(X,Y)-(X,Y),15,B,XOR:NEXT
540 IFSTRIG(3)THEN580
550 IFSTRIG(1)=0THEN520 ELSEGOSUB120
```

#### ●マウス入力サブ

```
130 A=PAD(12)
140 X=X+PAD(13):IFX<0THENX=0 ELSEIFX>255
THENX=255
150 Y=Y+PAD(14):IFY<0THENY=0 ELSEIFY>211
THENY=211
160 RETURN
```

#### ●キーバッファクリアサブ

```
120 IFINKEY#=""THENRETURNELSE120
```

ファンクションキー割りこみ処理で、まず最初にやることは、割りこみの禁止だ。ここでは、行110の割りこみ禁止サブを呼び出して割りこみを禁止している。また、処理を行うときに、カーソルの座標(開始点)を保存している。

この部分がいちばんのポイントとなる部分で、LINE命令を実行するときの終了点の座標を設定する処理だ。まず行130のマウス入力サブを呼び出して終了点の座標を更新し、サブカーソルのスプライトを表示する(行520)。

行530にあるLINE命令は、現在どのような図形が描けるかを試しに描く処理だ。LINE命令の前後にあるFOR~NEXTループで2回実行されるので、1回目にXORで線を描いても、2回目でもとにもどってしまうのだ。

行540はキャンセル判定で、右ボタンの入力があれば行580へ飛ぶ。行550で左ボタンの入力があれば処理を繰り返し、入力があればキーバッファクリアサブを呼び出す。

### LINEの種類入力

```
560 BEEP:A=INSTR("LBbF+",INPUT$(1))
```

### LINEの実行

```
570 IFA=0THEN560 ELSEIFA<3THENLINE(X,Y)-(X,Y),C ELSEIFA<5THENLINE(X,Y)-(X,Y),C,B ELSELINE(X,Y)-(X,Y),C,BF
```

LINE命令の機能の部分を入力する処理で、キー入力により選択される。

LINE命令の種類は英字で行われ、Lなら直線、Bなら四角、Fなら塗りつぶした四角となる。ここではそれ以外の文字でも入力される。

開始点と終了点、機能が決まったところで、LINE命令を実行する部分。機能は変数では指定できないので、入力を判定して、それぞれ実行される。また、行560で入力がLBfのどれでもなかった場合(ただし小文字は可)、もういちど行560を実行する。

### 入力終了待ち

```
580 IFSTRIG(1)ORSTRIG(3)THEN580
```

ここでは、マウスの左右のボタンの入力が、終了するまで待つ処理を行っている。

これは、LINE処理を終えたときに線を描いたり画面を消してしまわないようにするために必ず必要になる処理だ。

### スプライト消去

#### 割りこみ許可

```
590 PUTSPRITE 1,(0,217):GOSUB100:RETURN
```

#### ●割りこみ許可サブ

```
100 FORI=KT010:KEY(I)ON:NEXT:RETURN
```

LINE処理の中で使用した、サブカーソルのスプライトを消去する。そして、処理の始めで割りこみを禁止しているの、処理を終えるまえに、行100にある割りこみ許可サブを呼び出して、ファンクションキーの割りこみを許可しているのだ。



# 円を描く処理を作る

## CIRCLE処理の組みこみ

簡易線画ツールに、こんどは円が描けるようにCIRCLE処理を組みこむやり方を紹介しよう。

ところで、CIRCLE処理を組むまえに、CIRCLE命令のどこまでを組み入れるかが問題になってくる。

この問題は、どこまでの情報を設定すればいいかにつながるので、あらかじめ決めておかなければいけないことなのだ。

まず比率だが、これが指定できるようにになれば楕円が描けるのでかなり便利だろう。しかし、比率をどのように指定したらいいのだろうか？ CIRCLE命令の場合、論理演算が使えないので、実際に描いて見せるわけにはいかないし、楕円を描くためには、最低でも通過点を2か所指定しなくて

はいけない上、面倒な計算も必要になってくる。

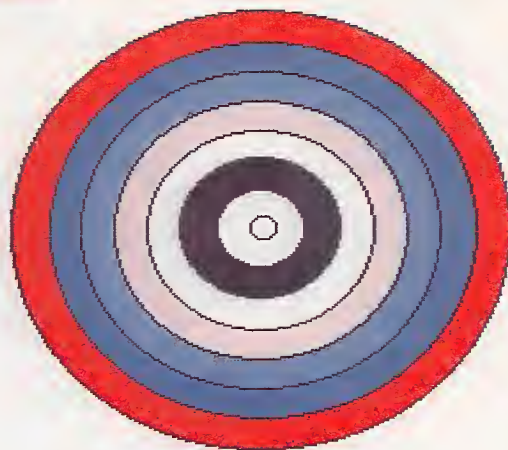
開始点、終了点もおなじように最低でも2か所の指定を必要とするし、ある程度の計算式も必要だ。

そこで、簡易線画ツールなのだから、操作が面倒になるこれらの要素は切り捨てることにした。

結果的にこのCIRCLE処理で必要な情報は、中心点の座標と半径の2つになった。

中心点の座標は割りこみがかかったときのカーソル座標を使用し、半径は処理の中で円の通過点を指定して、かんたんな公式で計算することにした。

こうしてできたのが下で説明しているCIRCLE処理で、これで直線や四角に加えて、円も描くことができるようになったのだ。



●LINE処理に加えてCIRCLE処理が使えるようになったので、きっちりした絵が描けるようになった。さて次は、どんな機能を増やそうかな

### 割りこみ禁止 中心点の座標保存

```
610 GOSUB110: BEEP: XX=X: YY=Y
```

●割りこみ禁止サブ

```
110 FORI=KT010: KEY(I)OFF: NEXT: RETURN
```

LINE処理とおなじように、ファンクションキーの割りこみを禁止する必要がある。ここでも行110の割りこみ禁止サブを呼び出す。

また、CIRCLE命令を実行するときに、中心点の座標で使用する、現在のカーソル座標の保存も行。

### 通過点の選択、決定

- ・サブカーソル移動、表示
- ・決定入力受け付け

```
620 GOSUB130: PUTSPRITE 1, (X, Y), C, 0
630 IFSTRIG(3) THEN 670
640 IFSTRIG(1)=0 THEN 620
```

●マウス入力サブ

```
130 A=PAD(12)
140 B=X+PAD(13): IFX<0 THEN X=0 ELSE IFX>255 THEN X=255
150 Y=Y+PAD(14): IFY<0 THEN Y=0 ELSE IFY>211 THEN Y=211
160 RETURN
```

LINE命令とおなじように、CIRCLE処理でも半径をマウスによって設定する処理を行っている。まず、行130のマウス入力サブを呼び出し、円の通過点の座標を更新し、サブカーソルのスプライトを表示する(行620)。

CIRCLE命令には論理演算子が使えないので、LINE処理のように実際にどのような図形になるかを表示させられない。そこで、少しでも使いやすくするために、円がどこを通過するかで半径を指定することにしたのだ。

行630はキャンセル判定で、右ボタンの入力があれば行670に飛ぶ。

行640では左ボタンの入力がない限り行620からの処理を繰り返す。

### キャンセル入力受け付け

### 半径の計算

```
650 R=SQR((X-XX)^2+(Y-YY)^2)
```

ここでは、通過点の座標と円の中心点の座標から、CIRCLE命令によって描かれる円の半径を計算している。この計算式についてここでは触れないが、中学校あたりの数学の授業で習う、かなり基礎的な公式だ。

### CIRCLEの実行

```
660 CIRCLE(XX, YY), R, C
```

いままでの処理の中で得られた情報をもとに、CIRCLE命令を実行して円を表示する。

この処理では、開始角も終了角も比率も設定していないので、設定できるように工夫してみるといいだろう。

### 入力終了待ち

```
670 IFSTRIG(1)ORSTRIG(3) THEN 670
```

ここでもLINE処理とおなじように、マウスの左ボタン、右ボタンの入力が終わるのを待っている。こういった、入力が継続してしまわないようにするための処理は必要なので、心掛けておいてほしい。

### スプライト消去 割りこみ許可

```
680 PUTSPRITE 1, (0, 217): GOSUB100: RETURN
```

●割りこみ許可サブ

```
100 FORI=KT010: KEY(I)ON: NEXT: RETURN
```

CIRCLE処理の中で使用した、通過点を指定するサブカーソルのスプライトを消去する。

そして、処理の始めで禁止しておいたファンクションキーの割りこみを、行100の割りこみ許可サブを呼び出して許可する。最後にRETURNでもとの処理へもどる。



こよ  
そう

# お習字ツール

MSX2/2+ VRAM64K by 撃退サミー

▶遊び方は35ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……筆先の座標(グラフィック座標としても使用)

### グラフィック座標

B、C、D、E……画面作成時の描画座標指定用

XX、YY……前回筆先を描画したときの座標保存用⇒はね・はらい描画時のグラフィック座標として使用

### その他の変数

A……PAD関数呼び出し用⇒マウスデータ読みこみ用

F……ループ用

G……画面作成時の描画色

## プログラム解説

### 1 初期設定

●画面の色設定●画面モード設定●変数を整数型に宣言●筆先の座標設定●グラフィック画面

をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字表示準備●タイトル表示●筆先のスプライトパターン定義●画面作成ループ開始●座標と色のデータ読みこみ●データをもとに四角を表示●画面作成ループ終了

### 2 はね・はらい

●マウスデータ読みこみ●筆先の座標更新●筆先のスプライト表示●右ボタン入力判定⇒[入力があれば]DRAW命令で三角形を描く(はね・はらい処理)

### 3 お習字しよう

●左ボタン入力判定⇒[入力があれば]DRAW命令による筆先の描画/筆先の座標保存

### 4 やり直す?

●スペースキーの入力判定⇒①[入力があれば]もういちどRUNする ②[入力がなければ]行2へ飛び●画面作成データ(行1で読みこみ)

## 補足

はね・はらいや筆先の描画をすべてDRAW命令で行っているのには驚いた。

今までファンダムに送られてきた似たようなプログラムではCOPY命令が主流だったし、なにより筆先をPAINT命令さえ使わずに、毎回、DRAW

命令だけで描画しているのだ。

これにより1回の処理時間がCOPY命令などを使った方法よりも多くなるので、ターボRの高速モードでないといくらつらいものとなったようだ。

また、スプライトを使用するときは、画面モード設定時のスプライトサイズ設定も忘れないようにしてほしい。(MORO)

### プログラマからひとこと

## 私は五段、姉は準八段

5か月ぶりです。こんにち。もう高校に入って忙しくなるからといって、春休みに急いで作った作品がこれです。MSX2+を買って半年の短いプログラム人生でした。でも、暇になったらまた送ります。ところで、MOガが散ってしまった今日このごろですが、Mファンはまだまだ生き続けていくことだろうと思います。でもファジーは大嫌いです(自慢するな)。話はころんと変わって、このゲームは短いわりには、すごいと思います。(特にハネ、ハライができる点)またまた変わって、書き出しのところ、1文字あけるのを忘れてしまいました。オマケ、私は子供の部で習字五段、姉は準八段で大人の部ではよくわかりません。なお、今回は馬体の絵ですが前回は馬超の絵です。リアルでしょ!!……。

撃退サミー 宮城・15歳



OSHUJI .FD7

```
1 COLOR,4,4:SCREEN5:DEFINT A-Z:X=64:Y=64:
OPEN"GRP":"AS#1:PSET(32,8):PRINT#1,"おしゅうし
ツール by はなたい サミー":SPRITE$(0)="なみりわFb2
"+CHR$(28):FORF=0TO4:READ B,C,D,E,G:LINE
(B,C)-(D,E),G,BF:NEXTF
2 A=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14):X=X*
-(X>0)+(X>255)*(X-255):Y=Y*-(Y>0)+(Y>211
)*(Y-211):PUTSPRITE0,(X,Y),1:IFSTRIG(3)T
HENDRAW"BM=X;=Y;M=XX;=YY;M+5,+7;M=X;=
Y;"
3 IFSTRIG(1)THENDRAW"C1BM=X;=Y;A0S4D3U3
R1D5F1U6F1D6R1U5F1D4E1U2":XX=X:YY=Y
4 IFSTRIG(0)THENRUNELSE2:DATA 18,18,134,
254,1,22,130,250,15,26,26,126,30,14,1
60,20,200,90,14,165,25,195,60,1
```





# SWAP! スワップ

MSX MSX2/2+ RAM8K by ホラえもん

▶ 遊び方は36ページ

## 変数の意味

### プレイヤー座標

X、Y……プレイヤーの座標⇒  
値はテキスト座標。VRAMア  
ドレスに変換して表示に使用  
J……プレイヤーの移動先のV  
RAMアドレス  
M……回転方向/ブロックとイ  
エローポイントの判別に使用  
H……移動方向⇒0=右、1=  
下、2=左、3=上

### その他の変数

A、B……ブロックとイエロー  
ポイントの色  
A\$, B\$……ブロックとイエ  
ローポイントのパターンデータ  
C\$……32文字分の壁  
F……前回のトリガーの状態⇒  
連続入力防止用  
G……トリガー入力用  
I……ループ用  
S……スコア  
T……ハイスコア  
Z……ウエイト値

### ユーザー定義関数

FNV(〈文字列〉)……文字列の  
1+1番目の文字のキャラクタ  
コードを値とする⇒キャラクタ  
パターン定義時に文字データを  
数値に変換するのに使用

## プログラム解説

### 1 初期設定

●ファンクションキーの表示禁  
止●画面モード設定、乱数初期  
化●画面の色設定●1行の表示  
文字数設定●変数を整数型に宣  
言●ハイスコア設定●プレイヤ

一の回転方向設定●ブロックと  
イエローポイントのデータ設定

### 2 パターン定義

●キャラクタコード変換用ユー  
ザー定義関数定義●壁、ブルー  
ポイント、「死」のキャラクタパ  
ターン定義●壁の色設定●PS  
Gレジスタ設定

### 3 壁表示

●ブルーポイントの色設定●ハ  
イスコア更新●プレイヤーの座  
標設定●スコア初期化●壁の表  
示

### 4 SWAP!

●効果音●ウエイト値設定●プ  
レイヤーの回転方向反転●ブロ  
ックとイエローポイントを消す  
●ブロックとイエローポイント  
のキャラクタパターン定義●ブ  
ロックとイエローポイントの色  
設定●ブロックとイエローポイ  
ントを入れ換える●ブルーポイ  
ント表示

### 5 プレイヤー移動

●スコア、ハイスコア表示●ウ  
エイト●トリガー入力受け付け  
●プレイヤーの移動方向更新●  
プレイヤー移動●プレイヤーの  
移動先のVRAMアドレス計算

### 6 移動先には何がある?

●プレイヤーの移動先にあるキ  
ャラクタのコード検出●移動先  
にブロック表示●ウエイト値更  
新●移動先の状態により分岐⇒  
ブルーポイントなら行4へ、何  
もなければ行5へ飛び●イエロ  
ーポイントを取ったかの判定⇒  
【取ってれば】効果音/スコア

加算、行5へ飛び

### 7 ゲームオーバー

●効果音●「死」の色切り換え●

移動先に「死」の文字表示●プレ  
イヤーの移動方向初期化●行3  
へ飛び●REM文(作者名)  
(MORO)

プログラマから  
ひとこと

## 小学生のころが思い出されるなあ

Mファン読者のみなさん、はじめまして。初登場のホラえもんです。さて、この「SWAP!」ですが、スピードが遅いという人は行4のZの値を小さくしてください(0で最速)。それにしてもMSXという小学校の頃が思い出されるなあ。「悪魔城ドラキュラ」の9面のボスの弱さに驚き(ミイラ男)、「パロディウス」の奥の深さに感動したものだ。そんな僕も今は高校生。これからは「ホラえもん」の名前を忘れないでくださいな。それでは次回作でお目にかかるでしょう。さらばだっ(いつになることやら……)。

ホラえもん 北海道・15歳

NAGI-P SOFTの  
復活を望む。

1992 @ホラえもん

SWAP .FD7

※「■」はCHR\$(255)です。

```
1 KEYOFF:SCREEN1,,RND(-TIME):COLOR15,0,0
:WIDTH32:DEFINTA-Y:T=100:M=1:A=9:B=10:A$
="0000" + STRING$(3,4) + "■":B$="◆"e}aa◆■"
2 DEFFNV(A$)=ASC(MID$(A$,I+1)):FORI=0TO2
3:VPOKE896+(I*8)*64+IMOD8,FNV(A$+"■"アチチ
4:VPOKE8207,245:T=T-(S>T)*(S-T):X=15:Y=1
0:S=0:C$=STRING$(32,"p"):PRINTC$:;FORI=0
TO19:PRINT"p"SPC(30)"p";;NEXT:PRINTC$
4 SOUND12,5:PLAY"S5M999LO5F":Z=120:M=-M:
VPOKE8204,0:VPOKE8205,0:FORI=0TO7:VPOKE7
68+I,FNV(A$):VPOKE832+I,FNV(B$):NEXT:VPO
KE8204,A:VPOKE8205,B:SWAPA$,B$:SWAPA,B:L
OCATERND(1)*22+5,RND(1)*12+5:PRINT"x";
5 LOCATE6,22:PRINTUSING"SCORE:### TOP
:###";S:T:FORI=0TOZ:NEXT:F=G:G=STRIG(0)O
RSTRIG(1):H=(H*M*(GANDF=0)+4)MOD4:X=X+(H
=2)-(H=0):Y=Y+(H=3)-(H=1):J=6144+X+Y*32
6 I=VPEEK(J):VPOKEJ,100+M*4:Z=Z-.5:ON~(I
=120)-(I=32)*2GOTO4,5:IFI=96ANDM=1ORI=10
4ANDM<0THENPLAY"SL64N80":S=S+1:GOTO5
7 SOUND6,31:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND12
,30:SOUND13,0:FORI=0TO199:VPOKE8208,IMOD
16:VPOKEJ,128:NEXT:H=0:GOTO3 '92ホラえもん
```



あしたは晴れた!  
出張所

【みんなのMSX市場拡大案その②】「MSX以外のパソコンにだけ感染するウイルスをばらまく」悪魔に魂を売りわたしてでも、MSXの市場を拡大したいという意志がこめられていそう。でも、本当にこういうことができるとしてもよしてくれよ。「現在絶滅寸前のMSXのため(それほどおかげさでもないが)に国家権力をもちいて20歳までMSX以外のパソコンを持たないといけない法とMSX以外のパソコンユーザーはパソコン税を払う義務を、







の確保をなくしてしまったのだらう。しかし、これはとても危険な行為なので、録音領域の確保は怠ってはいけない。

CALL PCMREC命令では、配列変数への録音もできるので、わざわざCLEARしなくても配列を使ったらどうかと思い試してみたのだが、なにぶん担当者自身、使ったことの

ない命令だったので、マニュアルを見ながらやってみた。しかしエラーばかりが出てうまくいかない。おかしいので調べてみるとマニュアルの書式にミスがあることが判明した。

ST,GT付属の「BASIC入門」184ページ。書式欄のCALL PCMPLAY (@配列変数名)~

CALL PCMREC (@配列変数名)~ の2か所で「@」が不要。同様に、文例欄の CALL PCMPLAY (@A,, 3) CALL PCMREC (@A,, 1) の2か所の「@」も不要だ。直しておこう。(MORO)



「あっ！」と叫んでみると、こんな感じのグラフになる。端の赤くなっているところでは、自機が向きを変えるのだ

# Sharp Pencilの野望

MSX2/2+ VRAM64K by 鹿島信二

遊び方は36ページ

## 変数の意味

- C.....1回以上ペンを押したかどうかのチェック用
- I、J.....ループ用
- K.....押した回数用
- N.....芯の長さ用
- P.....プレイヤー順番用

## プログラム解説

### 1 画面作成1

- 画面の色設定●画面モード設定●ファンクションキーの表示禁止●ページ設定●画面クリア●シャープペンのパーツを描く●シャープペンを描くループ開始●シャープペンを描く●ループ閉じ●カラー設定ループ開始●シャープペンの模様を描く●カラー設定●ループ閉じ●ページ設定

### 2 画面作成2

- 枠線を書く●変数設定●シャープペンの芯の長さを設定●グラフィック画面をファイルとして開く●メッセージ表示

### 3 ゲーム開始

- プレイヤー表示●シャープペンを表示する●スペースキーを押せば行4でシャープペンの芯をだし、リターンキーを押せば行5でプレイヤー交代

### 4 芯を出す

- 効果音●シャープペンを押すア

ニメーション●芯を出した証明●押した回数加算●回数表示●芯を出しきったかどうかの判定、出しきったら行6でゲームオーバー、まだの時は芯を表示して行3へ

### 5 プレイヤー交代

- 芯を1回以上出したかどうか判定、出してないなら行3へ●変数初期化●BEEP音●プレイヤー交代●行3へ

### 6 ゲームオーバー

- 芯が落ちるアニメーション用ループ開始●芯を表示●ループ閉じ●メッセージ表示●時間待ち●リプレイメッセージ表示

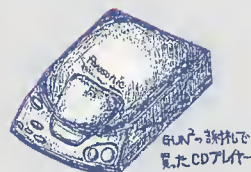
### 7 リプレイ

- リプレイ (イシバシ)



プログラマからひとこと

## シャープペンの値段



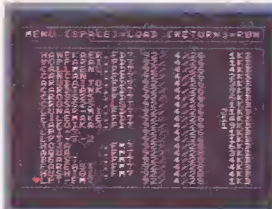
ゲーム中に出てくる「¥500」とは何か? それはなんと、僕が買うシャープペンの値段だったのだ/ただそれだけ。だいたい太さが、直径1mmぐらいで、少し重いのを買う。値段が高いのになると、800円から1000円ぐらいのもある。中学のときに、友人に1000円のシャープペンを見せてもらったことがある。しかし、彼は「持ちづらい」という理由で、ビニールテープをぐるぐるまいて使っている。いったい、何を考えているんだろう……。

鹿島信二 東京・15歳

SHARPPEN.FD7

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN5:KEYOFF:SETPAGE,1:CLS:LINE(1,10)-(5,13),10,BF:FORI=0TO3:LINE(I,5)-(6-I,10),11+I,BF:LINE(I,14)-(6-I,78),11+I,BF:LINE(0,70+I*2)-(6,72+I*2),1,BF:NEXT:FORI=2TO7:LINE(0,53+I*2)-(6,53+I*2),1:COLOR=(8+I,I,I):NEXT:SETPAGE,0
2 LINE(135,39)-(149,53),14:LINE(54,24)-(206,180),12,B:C=0:P=1:K=0:N=INT(RND(-TIME)*35)+15:OPEN"GRP:"AS#1:PRESET(80,95):PRINT#1,"¥500"
3 PRESET(74,20):PRINT#1,P"PLAYER0は"ん":COPY(0,0)-(6,75),1TO(125,30),0:IFSTRIG(0)THEN4ELSEIFINKEY$=CHR$(13)THEN5ELSE3
4 SOUND7,53:SOUND8,15:SOUND8,0:COPY(0,0)-(6,10),1TO(125,32),0:C=1:K=K+1:PRESET(135,55):PRINT#1,K"かい":IFK=NTHEN6ELSEPSET(128,105+K),10:GOTO3
5 IFC=0THEN3ELSEC=0:BEEP:IFP=1THENP=2:GOTO3ELSEP=1:GOTO3
6 FORI=106TO130STEP4:FORJ=10TO1STEP-9:LINE(128,I)-(128,I+K),J:NEXTJ,I:PRESET(154,20):PRINT#1,"まけ!":FORI=0TO799:NEXT:PRESET(72,140):PRINT#1,"PUSH RETURN KEY"
7 IFINKEY$=CHR$(13)THENCLOSE#1:RUNELSE7
```





# CALL MENU

コール・メニュー

MSX MSX2/2+ RAM64K by JP3TLC

▶ 遊び方は37ページ

## 変数の意味

A……ループ用、マシン語呼出し用

## プログラム解説

100~740 REM文マシン語データ

1000 変数などの初期化

1010~1030 REM文マシン語を展開するマシン語サブルーチンのアドレスを&HD4000に設定/マシン語データ(MID \$関数の中にあるもの)を&HD4000から書き込む/マシン語サブルーチンを実行

1140~1460 REM文

1470 CALLMENUのメインプログラムとなるデータをRAMのページ1に転送するマシン語サブルーチンのアドレスを&HD0000に設定/マシン語サブルーチンを実行/メッセージ表示

1480~1490 REM文

1500 CALL MENUの実行

## マシン語解説

### ■展開用マシン語

D400~D431 REM文マシン語データをBASICテキストから読み取り&HD0000~に転送する

### ■転送用マシン語など

D0000~D000A メモリディスク機能を切り離す

D000B~D0037 RAMのページ1(&H40000~&H7FFFF)の部分のあるスロットをさがす/見つかったスロットに対応するスロットアトリビュートテーブルに&H20を書き込みCALL文を拡張する

D0038~D0051 スロットを切り替えてRAMのページ1を表に出す/&H4000

~に&HD068以降の16Kバイトを転送する/スロットをもとにもどす/BASICへ

D052~D067 スロットアトリビュートを計算するサブルーチン

D068~D3FF CALLMENUのメインプログラムとなるデータ

### ■CALLMENU本体

4000~400F ヘッダ

4010~4026 ステートメント名チェック

4027~4080 画面初期化/タイトル表示

4081~40AB メモリ初期化

40AC~4147 ファイル検索/見つかったファイル名の保存処理

4148~41B5 画面作成/画面表示

41B6~4275 CTRL+STOPのチェック/キー入力/カーソル移動の処理

4276~428B ファイルが見つからないときの処理

428C~42DC サブルーチン群

42DD~4392 タイトル文や枠などのデータ

4393~4394 カーソル位置

4395~4399 汎用ワークエリア

439A~5199 検索されたファイル名などが保存される

519A~543A 汎用ワークエリア

543B 検索されたファイル数

D0000~ ファイル検索時に使用されるワーク

## 補足

■REM文マシン語について  
BASICプログラムは、&

## プログラマからひとこと

## 銀行に就職しました

このプログラムは、ユーザーサイドで設定の変更が可能になっていることと、詳しい取扱説明書をつけたことが評価されたのではないかと考えております。私事になりますが私は今年銀行に就職しまして、今日研修を終えたばかりです。4月20日から布施口支店(大和銀行)に行くことになっています。近くにお住まいの方はいらしてください。暇そうにして名札に「JP3TLC」と書いてあるのが私でしょう(ほんまかいな)。本当はシステム部希望だったんですが、支店配属になってしまったのです。こうなった以上、一流の金融営業マンを目指したいと思います。私は下記のネットに常駐しています。このプログラムについて何かご意見などがございましたらネットのフリートークのコーナーなどにどうぞお寄せください。どちらも無料、オンラインサインアップで会員になれる草ネットです。●奈良ネット(07456-2-1632)奈良県御所市●XLD-BBS(1296, 26MHz)大阪府高槻市 JP3TLC 奈良・22歳



HFC48番地から2バイトの内容に示されたアドレス(RAMが32Kバイト以上の機種では、通常&H8000)から格納されている。

いちばん先頭には、テキスト開始コード(&H00)というものが、次にリンクポイントと呼ばれる次の行の格納されているアドレスに関する情報が2バイトあり、次に行番号が2バイトあり、予約語、演算子、数値は中間言語というものに変換されて格納され、変数名、文字列定数、REM文の中身についてはそのままキャラクタコードの形で格納されている。そして行の最後には、行終了コード(&H00)がある。

REM文マシン語とは、このBASICの格納形式の特徴を利用して、REM文の中にあるアスキーコードのデータを、簡単なマシン語で高速にメモリに書き込む方法である。

### ■CALL文の拡張について

ふだんBASICでは使われないRAMのページ1(&H40000~&H7FFFF)にマシン語プログラムを置いて、CALL文を拡張するとBASIC

のテキストエリアを消費せずに命令を増やすことができる。拡張の方法については「CALL文を拡張する方法」を参照。

### ■ファイルの操作について

このプログラムでは、ファイルの検索にシステムコール(&HF37D番地)を使い、選択されたファイルのLOADやRUNには、BASICインタプリタの内部ルーチンであるNEWSTT(&H4601番地/MALIN)を利用している。

※「MSX2テクニカルハンドブック」MSX Datapack(アスキー)に詳しい。

### ■プログラム中のREM文について

REM文の中のメッセージを参照して、REMを取れば、機能を拡張することができる。

### ■注意

①このプログラムは裏RAMに常駐するので、裏RAMを使うプログラムと一緒に使うことはできないので注意が必要である。②「CALLMENU」のプログラム(設定をするプログラム)は、MSXを起動後、最初に実行すること。CALL MUSICやCALL KANJIを実行



## CALL文を拡張する方法

したあとでは、正常に動作しない。また、このプログラムにかぎらないが、CALL MUS I/Oを実行したあとにメモリの上限を変更する命令を含むプログラムを実行すると、正常な動作をしなくなる(これはCALL MUS I/Oの特性)。

⑨CALL MENUによって  
起動するプログラムがマシン語  
を使用している場合も、同様に  
正常な動作は保証できない。

④プログラムをCTRL+STOPで止めると、Syntax errorが出る。これは、拡張ステートメントプログラムを終了するときに、HLレジスタの値をセットしていないからでほかに実害はない。

⑤ヘッダの先頭に「AB」と書いてあるが、この部分は[]で埋めておいたほうがよい。この部分はMSXのシステムが起動時(またはリセット時)に参照してスロットアトリビュートをセットするためのものであり、「AB」はそこにROMが接続されていることを示す。だから、機種によってはリセットして再起動したときにシステムがROMと勘違いすることがある。

(MSX命)

- 拡張ステートメントを使用するときの要点について述べようと思う。以下は拡張の手順である。
- 1.&H4010~&H7FFF番地で動作するプログラムを作る
2. ヘッドデータを作る
3. RAMのページ1のあるスロットを探す
4. スロットアドレスを書き換える
5. ページ1をRAMにしてヘッドデータとプログラムを書き込む
6. ページ1をBASICのROMにもどす

なお、各手順についての注意事項を以下に示す。また、このプログラムについては、8H0000番地から8H0067番地の部分を参考に研究してほしい。

以下の3項目はプログラムが最低おこなうべき処理である。

8. 8HFB0B9番地から格納されている拡張ステートメント名が自分の処理すべきものか調べる。もし自分の処理すべきものでなければ、HLレジスタの値をここに処理に移るまえのものにもとし、Cフラグをセットしてリターンする。

9. 自分の処理の終了後、HLレジスタに自分が処理したステートメントの次のテキストアドレスを代入して、Cフラグをリセットしてリターンする。

※注 はじめのHLレジスタの内容は拡張ステートメント名の次のテキストアドレスを示している  
(ヘッダデータ)

このような拡張ステートメントの約束として、8H4000番地から8H400F番地にはヘッダデータを置くことになっている。8H4000番地から2バイトに拡張ステートメント処理ルーチンの開始アドレスを書いておき、あとは0で埋めておけばいい。例えば、8H4010番地から始まるのならば、8H4000番地から

```
00 00 00 00
10 40 00 00
00 00 00 00
00 00 00 00
```

(RAMのページ1)のあるスロットの探し方)  
RAMのページ1がどのスロットにあるかはDisk BASICのワークエリアの\$HF342番地のデータを見ればわかることになる。そこにある内容は、図1のような意味を持つ。ただし、RAMのページ1が存在しない機種では、意味のない値が入っている。そのような場合は調べたいスロットから値を読み、その値の全ビットを反転して書き込み、再び読んで書き込んだかどうかを調べる方法しかない。もし書き込んだらRAMは判断する。なお、書き換えた値を元にもとめて書くわけではない。

RAMのページ1がどのスロットにあるかを調べたら、次の計算式で得られた番地に&H20を

書き込む。こうするとそのスロットの拡張ステートメントが使えるようになる。

計算式：8HFC09+基本スロット番号\*16+  
拡張スロット番号\*4+1(ページ番号)  
(その他)

メモリスディスクは、裏RAMを使うために、拡張ステートメントのプログラムを壊してしまう恐れがある。これを防ぐためにメモリスディスクを切り替えたほうがよい。メモリスディスクはサブROMのスロットアトリビュートのビット5をクリア

すれば、メモリディスク関連のCALL文は使えなくなる。

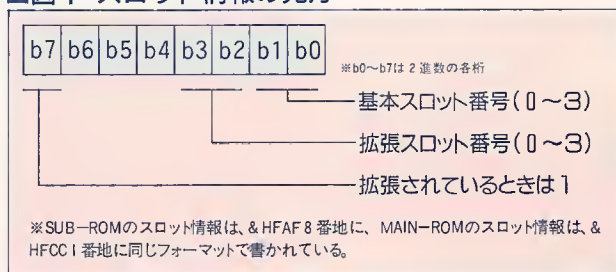


## ■スロット操作の役に立つBIOS

名称(ラベル)	説明	
RDSLT	アドレス	&H000C
	内容	Aレジスタで指定されたスロットのHLレジスタで示された番地の内容を読み取り、Aレジスタに返す
	変化するレジスタ	A F B C D E
WRSLT	アドレス	&H0014
	内容	Aレジスタで指定されたスロットのHLレジスタで指定された番地にEレジスタの値を書き込む
	変化するレジスタ	A F B C D
ENASLT	アドレス	&H0024
	内容	Aレジスタで指定されたスロットのHLレジスタ上位2ビットで示されたスロットを表に出す(使用可能にする)
	変化するレジスタ	すべて

※この3つのBIOSは、呼ばれると割り込みを禁止し、実行後も解除しない。なお、スロットの指定方法は下図参照。

## ■図1 スロット情報の見方



※SUB-ROMのスロット情報は、&HFAF8番地に、MAIN-ROMのスロット情報は、&HFCC1番地に同じフォーマットで書かれている。

CALLMENU.F07

```

100 3AF8F7B2809C0D2036003E8B0618F5
101 210406C5CD008C12F4F57F5C5CD41
102 00C1F1F5C5CD00C001B2805F513C10F
103 76F1C0D50233620264C0D240821680A
104 1100A081084EDB083AC1F264C0D2408
105 F8C9F5A7E60307B7879747C8E0C31F0
106 060021C9FC09F1C94142000910400D1
107 0000000000000000E5060518980D1F9
108 421AE820061323108180035137C9E13
109 01C0D500CDDC0021E9F3360F23360123
110 360135E1C0D20020188011F1602C0A0
111 47CB3F80C4D0023C0D20002F8E21FA42
112 11C300011900C5C0021020203E1C4D0
113 0023C4D0002118203591C4D002117C3
114 11001816000C00C00219A43119A5136
115 2023C200020F81180000E1AC07D7366
116 2521000136002310E1217743110D181
117 8000E0B01100D10E11C0D7F3FFCFA0E
118 4230E03238541219A430D213B854D330A
119 36162323110D00608233177510F423
120 1AFE20820262E23606305423131A0FA
121 3A1AD06FEC0B39C6009C9E42A1AD0E6
122 0107807473A19D0E60E070780360E6
123 423A1900E1FC09E4236203A1E0D6FCF
124 0F0FA73A1FD0E6030F0F33C0D42314
125 7436063251771310FA233648245642
126 232336162312E5C0D7B51E7BCAC140
127 000000000000000000000000000000
128 911562023000202020F121119A519A
129 01200E0B02A95A3112000C00031119A
130 43911B8A1E5021A54C0D009E120BCE
131 FE20260701200E0B00E3A2157430120
132 00ED002A934112000C009231118C0519
133 3681219A511100180184E205C000B07
134 00D8A7423E70C4D101FE7F2C875E8BCD
135 40101FE2B71F5F7E20083E20033A54C3
136 6241F53A3A54682D43C323A54F1EFD

```

[illegible]

```

1198
1200 FUNCTIONセブティ(イライトキハ)ラツケテ
1210 KEY3,"_MENU"+CHR$(13)
1220
1230 センチポク7(15(16センチハF)=シロノカラ=コード")
1240 POKE 53403,&HF
1250 ハケツク7(1=70)
1260 POKE 53406,&H1
1270 ショウヘンシ7(1=70)
1280 POKE 53409,&H1
1290
1300 ワケセトソハケイイロ(3=ミトリ 1=70)
1310 POKE 53453,&H31
1320 カソソソソハケイイロ(9=アカ 1=70)
1330 POKE 53465,&H91
1340 カソソルカワ(アス=コード+128"135ノトリカ)
1350 POKE 53777,129
1360
1370 タイトルショウ(チャウト30モシ=ニチクワサイテ)
1380 FOR A=0 TO 29:POKE 54176+A,ASC(MID$(MENU:[SPACE]=LOAD [RETURN]=RUN",A+1,1)):NEXT A
1390
1400 ケツクファイナルマスク(？ハ ニンノ1モシヲアラワシマス)
1410 クレハ"????????2BAS トセツクイレハ"
1420 カクツクシハ BAS フォイクルク カメンニテマス.
1430 (セブティハ チャウト10モシ=ニチクワサイ)
1440 FOR A=0 TO 10:POKE 54239+A,ASC(MID$( "?????????",A+1,1)):NEXT A
1450
1460 フォウアラウ &H4000 ニセツクシマス(ヘンコフカ)
1470 DEFUSR=&H0000:A=USR(0):PRINT "_MENU was installed."
1480
1490 シトトウタチヤク(イライトキハ)ラツケテ
1500 _MENU=END
1510 -----
1520 CALL MENU ver1.00 (C)JP3TLC
1530 92.3.28
1540

```

あしたは晴れた！  
出張所

【みんなのMSX市場拡大案その⑥】次は足立謙二君(愛知県・?歳)の移植するソフトへの提案だ。「いーしーくー情報」のコーナーを見ていて思ったのですが、移植希望のソフトのほとんどがMSXよりハイスペックなマシンで作られているんですね。『サントレメウス』なんか、まだマシン(ほうでストリートファイターIIにいつかは)はうでやうなやつに、MSXに移植できるんだが、 喜劇もないお城にしろ、 といいたいので、⇒



# 跳ね返り

MSX MSX2/2+ RAM8K by 坂本伸幸

▶遊び方は37ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……点の座標

### その他の変数

C……水色の壁の番号

F……点の移動方向⇒右から時計回りに0~3の値

I……ループ用

M……点の跳ね返る方向

M(n)……各壁の向き⇒nは壁の番号。値が0なら右上がり、1なら右下がり

P……スコア

Q……点と衝突した壁の番号

S……点の移動速度

V、W……点と壁の距離

Z……スプライト属性テーブルのアドレス(定数の6914)が入る

## プログラム解説

### 10 初期設定

●変数を整数型に宣言●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●1行の表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●画面枠の色設定●画面枠の表示位置指定(乱数初期化)●画面枠表示●右上がり、右下がりの各壁のスプライトパターン定義●点のスプライトパターン定義●壁のスプライトの表示位置と色指定

### 20 30 ゲーム前設定

●スプライト属性テーブルのアドレス設定●壁の向きの設定、表示サブ(行80)呼び出し●点の座標、方向設定●スコア初期化●ゲーム開始入力待ち(スティック入力)●点の移動速度設定

### 40 水色の壁表示

●水色の壁を白にもどす●水色

の壁の設定・表示●スコア判定⇒【判定があれば】壁の向きの設定、表示

### 50 壁反転

●トリガー入力判定⇒【入力があれば】壁の向きを変える

### 60 点移動

●スコア表示●壁表示サブ(行90)呼び出し●点の移動・表示●ゲームオーバー判定⇒【点が枠から出ていれば】効果音/行20へ飛ぶ

### 70 跳ね返り

●点と壁との距離計算●点と壁との衝突判定⇒①【衝突していなければ】行50へ飛ぶ ②【衝突していれば】効果音/衝突した壁の番号計算/点の跳ね返る方向計算/点の方向更新/衝突した壁が水色かの判定⇒①【水色であれば】スコア加算/行40へ飛ぶ ②【白なら】行50へ飛ぶ

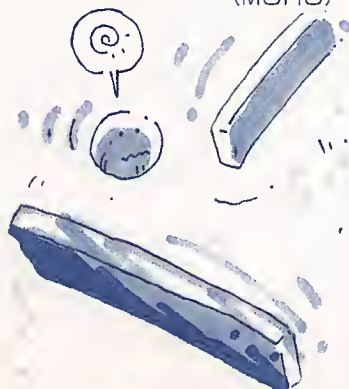
### 80 壁の向き設定サブ

●各壁の向きを乱数により設定

### 90 壁の表示サブ

●各壁の向き(パターン番号)をそれぞれのスプライト面に設定⇒スプライト属性テーブルへ直接設定●もとの処理にもどる

(MORO)

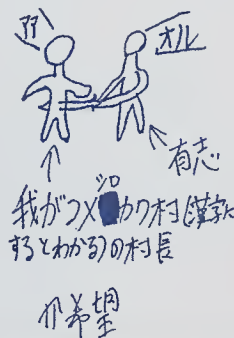


## プログラマからひとこと

## がんばれ! Mマガ

僕は、今まで「選考会落ち」になったことがありません。すべて、「採用」か「問題外(選考会すら行かない)」で、選考会で落ちたということがありません。なぜでしょうか。しかし、今回あたり自分でいいと思っていた作品なのに通知が来ないものがあるので、それが選考会落ちになっているかもしれません。ところで、最近「投稿ありがとうございます」のFM音楽館やゲーム制作講座の欄に「柄沢和明」という名がしばしば出てきますが、彼は僕の中学時代の同級生です。以前彼が作曲し、プログラミングした曲を聴いたことがあります。それを聴いたかぎり、彼の採用への道は遠いと思われます。(ちなみにこの段落は書くことがなかったから書いただけ)最後に、他誌のことですが、Mマガが5月号をもって月刊ではなくなってしまいました。買いたしたのはMファンより後でしたが、ムックになってものがんばってほしいと思います。

坂本伸幸 群馬・15歳



HANEKAER.FD7

```
10 DEFINT A-Z:COLOR15,12,12:SCREEN1,1:WIDTH12:KEYOFF:VPOKE8210,17:LOCATERND(-TIME),6:PRINTSTRING$(144,144):FORI=0TO7:VPOKE14336+I,2^I:VPOKE14344+I,2^(7-I):NEXT:SPRITE$(2)="♣":FORX=0TO2:FORY=0TO2:PUTSPRITEX+Y*3,(X*32+88,Y*32+55),15:NEXTY,X
20 Z=6914:GOSUB80
30 X=16:Y=16:F=0:P=0:FORI=0TO1:S=STICK(0):I=-1:(SMOD4=3):NEXT:S=4-(S=7)*4
40 VPOKEZ+1+C*4,15:C=RND(1)*9:VPOKEZ+1+C*4,7:IFPMOD5=4THENGOSUB80
50 IFSTRIG(0)THENFORI=0TO8:M(I)=1-M(I):NEXT
60 PRINTCHR$(11)P"テン"SPC(5):GOSUB90:X=X+(F=2)*S-(F=0)*S:Y=Y+(F=3)*S-(F=1)*S:PUTSPRITE9,(X+80,Y+47),10,2:IFX<0ORX>96ORY<0ORY>96THENBEEP:GOTO20
70 V=X-16:W=Y-16:IFVMOD32ORWMOD32THEN50ELSEPLAY"V15S0M150006A8":Q=(V*32)+(W*32)*3:M=M(Q)*2-1:F=(F-(FMOD2)*M*2+4+M)MOD4:IFC=QTHENP=P+1:GOTO40ELSE50
80 FORI=0TO8:M(I)=RND(1)*2:NEXT
90 FORI=0TO8:VPOKEZ+I*4,M(I):NEXT:RETURN
```

60 あしたは晴れだ! 出張所

【みんなのMSX市場拡大案その②】そんな無理をするよりも、ファミコンの『メタルスレイダー』や『ダークスタリオン』のようなおもしろいゲームがあるのだから、もっとスペックの近いマシンやMSX独自のゲームを増やしたほうがいいんじゃない。この提案は、「だれもが遊びたくなるようなゲームをMSXだけで発売する」という拡大案よりはるかにドライだ。フフ、次は井上博登くん(愛知県・17歳)の拡大案の奥の手だ。⇒



# THE CAN·CAN BALANCE

ザ・カン・カン・バランス

MSX MSX2/2+ RAM8K by Y.K

▶ 遊び方は38ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

W……置こうとする缶の速度  
X……置こうとする缶のX座標  
Y……置こうとする缶のY座標  
Z……置こうとする缶の高さ  
M(n)……倒れる缶のX速度成分  
N(n)……倒れる缶のY速度成分  
U(n)……倒れる缶のX座標  
V(n)……倒れる缶のY座標

### その他の変数

A、A\$、B……汎用  
H……ハイスコア用  
I……ループ用  
L……レベル用  
O……傾き具合  
S……スコア用

## プログラム解説

### 10 初期設定

画面モード、スプライトサイズ設定／ファンクションキーの表示禁止／表示文字数設定／画面の色設定／変数の型宣言／カーソル移動／メッセージ表示

### 20 初期設定2

パターンデータループ①開始、缶のパターンデータ作成、ループ①閉じ／缶のスプライトパターン定義／ループ②開始、文字を加工、ループ②閉じ／地面の

色設定

### 30 画面作成1

画面消去／ループ①開始、タイトル表示、ループ①閉じ／メッセージ等表示／地面表示

### 40 画面作成2

画面上のライン表示／変数初期化／行180呼び出し／メッセージ表示／行190呼び出し

### 50 ゲームスタート

レベル計算／行180(呼び出し)／メッセージ表示／効果音／1個目の缶表示／時間待ち／メッセージ消去／変数初期化

### 60 変数初期化

缶の速度、X、Y座標初期設定／缶のY座標判定

### 70 缶の移動

缶のX座標計算／画面の右からはみ出したら、左から現れる

### 80 缶の表示

缶の表示／スペースキー入力判定、押されていないければ行70へ

### 90 缶を置く

缶を置いたときのY座標／缶の表示／トリガー入力待ち／置いた缶の座標変数受け渡し／缶が乗っていないければ行140へ

### 100 倒れるかの判定

缶が傾きすぎたら行140へ

### 110 スコア処理

スコア加算／行180呼び出し／置く缶の高さ加算／ラインまで積んでなければ行60へ

### 120 クリア処理1

クリアしたら効果音／缶消去／

レベル表示／ボーナス表示／ボーナス加算／行180呼び出し

### 130 クリア処理2

行190呼び出し／ボーナス表示消去／行50へ

### 140 缶が倒れる1

ループ①開始、缶の速度設定、ループ①閉じ／タイマー変数初期化／効果音

### 150 缶が倒れる2

ループ①開始／倒れる缶の位置計算／缶が地面に付いたかの判定

### 160 缶が倒れる3

缶表示／ループ①閉じ／2秒以内なら行150へ

### 170 ゲームオーバー

／ループ①開始、缶消去、ループ①閉じ／ゲームオーバー表示／行190呼び出し／リプレイ

180 スコア表示サブ

レベル表示／スコア表示／ハイスコア表示

### 190 入力待ちサブ

トリガー入力待ち

(イシバシ)



プログラマからひとこと

## オマケのつもりが

ども、はじめまして。Y.Kです。一応投稿で初採用ってやつです。とこで一緒に送った「はいばあしんけいすいじやく2+」はボツったんでしょうか。じつはそっちがメインでこっちはオマケのつもりで約1日で作ったので、まさか採用されるとは。確かに妹(テストプレイヤー)のウケは良かったんですけどね。話は変わって、私は今(4月14日現在)ピカピカの大学1年生です。クラブにでも入ろうかと思っているのですが、なにせ工業大学なんでパソコン関係のクラブが数クラブあって迷っています。中にはX68Kの21MHz化などとおもしろそうなことをやっている所や、大学生協で展示しているX68KXVIでCGのデモ(これがポリゴンでグリグリ動いていてすごい)をやっているところもあってなかなか決められない状態です。それでは、またお会いできる日があったら(?)。

Y.K 大阪・17歳



CAN·CAN .F07

```
10 SCREEN1,2,1:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,0,
0:DEFINT A-Z:LOCATE14,10:PRINT"WAIT"
20 FORI=0TO31:AS=AS+CHR$(VAL("&H"+MID$(
0F170F101F1011F15191F15190F100F058F008
888808D89898383898908F0",I*2+1,2)))NEX
T:SPRITE(0)=AS:FORI=204TOTZ77:B=VPEEK(I
:B=BOR#2:VPOKEI,8*VAL(MID$( "84442211",I
MOD8+1,1)):NEXT:VPOKE8223,107
30 CLS:FORI=0TO2:LOCATE24,I:PRINTMID$( "T
HE CAN·CAN BALANCE",I*7+1,7):NEXT:LOCA
TE26,19:PRINT"1922":LOCATE25,21:PRINT"by
Y.K":LOCATE0,22:PRINTSTRINGS(22,255)
40 LOCATE0,3:PRINTSTRINGS(22,95):L=0:S=0
:GOSUB180:LOCATE4,10:PRINT"PUSH SPACE KE
Y!":GOSUB190
```

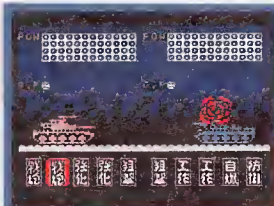
```
50 L=L+1:GOSUB180:LOCATE4,10:PRINT"LEVEL
":L:"START!":PLAY"V1305L16DEF64":PUTSP
RITE0,(80,159),2:FORI=0TO2600:NEXT:LOCAT
E4,10:PRINTSPC(15):O=0:Z=1:U(0)=80
60 W=(L-1)MOD2+1:X=0:B=(L-1)*2:Y=159-Z*1
6-8*16:IFY<1THENY=1
70 X=X+U:IFX>160THENX=0
80 PUTSPRITE2,(X,Y),4+Z,0:IFSTRIG(0)=0TH
EN70ELSEPLAY"V1303C16"
90 Y=159-Z*16:PUTSPRITE2,(X,Y),4+Z,0:FOR
I=1TO0:I=STRIG(0):NEXT:U(Z)=X:V(Z)=Y:IF
A85(X-U(Z-1))>4THEN140
100 O=0:X=U(Z-1):IFA85(O)>4THEN140
110 S=S+1:GOSUB180:Z=Z+1:IFZ<9THEN60
120 PLAY"V1305L16GR16GA4":FORI=0TO8:PUTS
PRITEI,(0,200),0:NEXT:LOCATE4,10:PRINT"L
EVEL":L:"CLEAR!":B=16-O*4+L*5:LOCATE7,12
:PRINT"80N5":B:S=S+8:GOSUB180
130 L=L+(L>98):GOSUB190:LOCATE7,12:PRINT
```

```
SPC(10):GOTO50
140 FORI=1TO2:M(I)=(U(I)-80)*3:N(I)=0:NE
XT:TIME=0:PLAY"V1501EDCV13EDCV18EDC"
150 FORI=1TO2:N(I)=N(I)+2:U(I)=U(I)+M(I
:V(I)=V(I)+N(I):IFV(I)>159THENV(I)=159:N
(I)=N(I)
160 PUTSPRITEI,(U(I),V(I)),4+I,0:NEXT:IF
TIME<120THEN150
170 FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(0,200),0:NEXT:
LOCATE7,10:PRINT"GAME OVER":GOSUB190:GOT
O30
180 LOCATE26,6:PRINTUSING"LV:##":L:H=-(5
<=H)*H-(5>H)*5:LOCATE26,8:PRINT"SC":LOCA
TE26,9:PRINTUSING"#####":5:LOCATE26,11:P
RINT"HI":LOCATE26,12:PRINTUSING"#####":H
:RETURN
190 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:FORI=-1TO
0:I=STRIG(0):NEXT:RETURN
```

あしたは晴れだ！  
出張所

【みんなのMSX市場拡大案その③】「学校のコンピュータ教育にMSXを導入するというのはどうでしょう。MSXは入門機としては極めて適切ですし、操作もかんたんなソフトが多く、またBASICも平易なもので、先生がソフトを作るのも容易です。また、安価で普通のテレビにつなげられるので、普及しやすいと思います。未来のことは誰にもわからない。今は笑って読まれるようなこの拡大案もひょっとしたら……。⇒





# CARD TANK

カード・タンク

MSX MSX2/2+ RAM32K by T. Aoki

▶ 遊び方は39ページ

## 変数の意味

### テキスト座標

V(n)、W(n)……プレイヤーの最も右下のパワーシンボルの位置⇒2-nがプレイヤー番号

### その他の変数

A……ダメージ/一時変数  
A\$, B, B\$, C, C\$, D\$, E\$, K\$, R……一時変数  
C\$(n)……カード表示用文字列(0:戦砲、1:防御、2:工作、3:機関砲、4:強化、5:自爆、6:修理、7:狙撃、8:敵4のカード隠ぺい用)  
D, E, I, J, L……ループカウンタ  
F……右側の戦車のパターン番号兼カラーコード  
G……コンティニューのための変数V退避用  
G(n)……プレイヤーのG、P⇒n+1がプレイヤー番号  
J(n)……n=4のとき1、ほかは0(敵4の判定用)  
K……プレイヤー数-1  
O(n)……手持ちカード(nが0~4はプレイヤー1、5~9はプレイヤー2)  
P(n)……プレイヤーの防御中フラグ。言い換えると壁の有無(1、0)⇒n+1がプレイヤー番号  
Q\$……砲弾キャラ(戦砲・機関砲・狙撃サブの入力パラメータ)  
S……スティック入力値  
U\$……壁キャラまたは空間キャラ(壁の表示・消去サブの入力パラメータ)  
V……戦闘中の敵番号(0~4)  
X……選択したカードの位置番号(プレイヤー1の場合0~4、プレイヤー2の場合5~9)  
Y……コンティニューのための

変数F退避用

Z……BGMカウンタ(どのルーチンのBGMを演奏するかを表す)

### スプライト面番号

0:爆煙  
1、2:プレイヤー1の戦車(0、1はエンディングデモにも使用)  
3、4:プレイヤー2またはコンピュータの戦車  
13:カーソル(プレイヤー1、2用)  
14:コンピュータのカーソル

### スプライトパターン番号

0:爆煙  
1、2:プレイヤー1  
3、4:プレイヤー2、敵0  
5、6:敵1  
7、8:敵2  
9、10:敵3  
11、12:敵4  
13:カーソル

### プログラム解説

10~40 プログラム初期化  
10~20 文字領域・マシン語領域確保/画面初期化/整数型宣言/USR関数定義  
30~40 マシン語書き込み/スプライトジェネレーターテーブル設定/カード表示用文字列の作成/画面初期化  
50~80 ゲーム初期化  
50~60 カラーテーブル設定/タイトル表示  
70~80 プレイヤー数選択/変数初期化/画面消去  
90~140 次の敵の初期化  
90~100 変数初期化/画面消去  
定/背景表示  
130~140 戦車登場/カードを配る/パワーの表示/見出し表示/変数退避

し表示/変数退避

150~180 カード選択  
150~160 コンピュータフェーズの判定  
170 カーソル移動/トリガー判定  
180 BGM処理  
190~400 コンピュータの選択  
190~200 壁があれば消す  
210 戦車の種類による分岐  
220~260 各戦車の戦術による分岐  
270 コンピュータのカーソル表示サブ  
280 ループの終わり  
290~400 各戦術(行動)の可否判定  
410~520 各カードの処理  
410~420 壁があれば消す  
430 カードの種類による分岐  
440 戦砲  
450 防御  
460 工作  
470 機関砲  
480 強化  
490 自爆  
500 修理  
510 パワーシンボルを描くサブ  
520 狙撃  
530~540 戦砲・機関砲の処理サブその3  
550 狙撃の処理サブその3  
560~590 BGM処理  
600~630 戦闘終了その2  
600~610 勝者表示/スプライト消去/効果音  
620 トリガー待ち/ふたりプレイ判定  
630 クリア判定/コンティニュー判定/ゲームオーバー判定  
640~680 サブルーチン  
640~650 壁があれば消す  
660 壁の表示・消去  
670 攻撃の可否判定

680 戦闘終了時デモ

690 戦闘終了その1  
700~730 サブルーチン  
700 効果音  
710 効果音  
720 戦砲・機関砲・狙撃の処理その2  
730 効果音  
740 フェーズの終わり(カードの補充/効果音/変数の更新・初期化)  
750~780 サブルーチン  
750 戦砲・機関砲・狙撃の処理その1  
760 カードを配る  
770 砲弾を消す  
780 BGMカウンタ初期化  
790~810 グリア  
790~800 メッセージ表示/デモ/効果音/ディレー/スプライト消去/メッセージ表示/効果音  
810 トリガー待ち  
820~990 データ  
820~910 マシン語プログラム/スプライトジェネレーターテーブルデータ/パターンジェネレーターテーブルデータ  
920~930 カード表示用文字列  
940~960 タイトル  
970 見出し表示用  
980 勝者表示用  
990 エンディングデモ用

## マシン語解説

D0F6~D10E  
スプライトジェネレーターテーブル・パターンジェネレーターテーブル設定

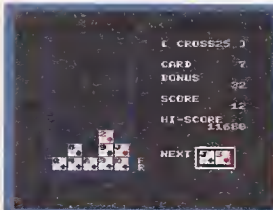
## 修正点

行540の「THEN690」を「THEN RETURN 690」に直した。  
行550の「GOTO740」を「RETURN」に直した。









# CROSS25

クロストウエンティファイブ

MSX MSX2/2+ RAM32K by Toxsoft

▶遊び方は40ページ

## コード系

### カード

カードのスイートをS(0~3で順にスペード・ハート・クラブ・ダイヤ)、位(A~Kの順に0~12)をKとすると、カードコードはS×16+K。

### 役

0……無役  
1……1ペア  
2……2ペア  
3……3カード  
4……ストレート  
5……フラッシュ  
6……フルハウス  
7……4カード  
8……ストレートフラッシュ  
9……ロイヤルストレートフラッシュ

## 変数の意味

A、A\$、D\$、N0、N1、R、S\$……一時変数・ダミー  
BO#……1回分の倍率および役の有無スイッチ(1:役なし、2以上:倍率)/1回分のスコア/ボーナス  
C(n, m)……網領域のカードマップ(64:空白)  
C\$(n)……カード表示用文字列  
C0、C1……落下中のカード  
CA……のべ登場カード数  
E\$……エスケープシーケンス用  
I、J、K……ループカウンタ  
K(n)……各行・列の役(n=0~4:列、5~9:行)  
MX、MY……網外の移動前の落下カード位置  
N(n)……次のカード  
N\$(n)……ベスト5の名前  
S……スティック入力値  
S#(n)……スコアベスト5

SC#……スコア  
ST……横移動フラグ  
T\$(n)……タイトル表示用  
X、Y……移動後の落下カード位置(網外と網内とで座標系は異なる)  
Y\$(n, m)……1つの行または列の各カードコードを文字コードとしてつないだ文字列(USR1の引数)  
Y\$(n, m)……役nの略称(m=0:列の役に対する横書き略称、1:行の役に対する縦書き略称)  
YH……役表示サブの入力パラメータ(0:列、1:行)  
YK……1つの列または行の役  
Z……カード落下速度決定用カウンタ(増分は登場カード数・横移動の有無によって決まる)

## プログラム解説

10~80 プログラム初期化  
10~20 文字領域・マシン語領域の確保/整数型宣言/配列宣言/画面初期化/プログラム定数設定/お待たせメッセージ  
30 プログラム定数の設定  
40~50 マシン語書き込み/USR関数定義/太文字処理/パターンジェネレーターテーブル・カラーテーブル設定  
60 ベスト5初期化  
70 カード表示文字列の作成  
80 役名表示文字列の作成  
90~130 ゲーム初期化  
90~100 タイトル表示/トリガー待ち/画面クリア  
110 乱数初期化/変数初期化/カードマップ初期化/次のカード決定/効果音  
120~130 ゲーム画面表示  
140~190 カード落下(網外)  
140~150 次のカードの決定・表示/変数初期化/スコア等表示

160 移動前のカードを消す  
170 移動後のカードを表示  
180 トリガーオンのとき[落下中のカードを入れ替える/効果音]  
190 落下速度決定用カウンタ更新/落下判定/網内に入ったか判定  
200~250 カード落下(網内)  
200~210 ゲームオーバー判定  
220 変数初期化/網外カード消去  
230 落下カード表示/座標更新/落下終了判定  
240~250 それぞれの着地判定と移動・表示  
260~300 役判定  
260~270 列・行の役判定と表示(倍率の計算と表示を含む)  
280 役ができたか判定/効果音終了待ち/列について役ができたカードの消去  
290~300 得点計算・表示/行について役ができたカード

の消去/消した跡への落下/網内カード表示更新/役名消去/スコア更新  
310~350 ゲームオーバー  
310~330 効果音/ゲーム領域クリア/「GAME OVER」表示/音楽終了待ちとキーバッファクリア/画面消去/ベスト5の更新  
340~350 ベスト5の表示/トリガー待ち/トリガーオフ待ち  
360~450 サブルーチン  
360~370 網内カード再表示  
380 スコア等表示  
390~400 行について役ができたカードを消した跡への落下  
410~420 次のカード決定  
430 次のカード表示  
440 役判定  
450 役表示  
460~630 データ  
460~610 パターンジェネレーターテーブルデータ  
620~630 カラーテーブルデータ

## プログラマからひとこと

## 海外MSXのレポートをしてほしい

MSXは世界統一規格のコンピュータで、MSXの約半数は海外にあるそうです。最近日本のMSXは元気がありませんが、外国ではどうなのでしょう。世界中にMSXがあるということは、ファンダムのゲームも世界中で遊べる(海外版MSXでは仮名は英字に、PRINT USING文の&は/、@は&に、等の変更に必要)ということです。自分の作ったゲームが全国十数万人の読者に遊んでもらえるだけでも嬉しいのに、世界中の人(投稿ありがとうを見ているドイツやアメリカからもきている)に遊んでもらえる(98等では不可能だと思う)なんてこのうえない幸せです。昔のMOGのようにMファンでも海外MSXのレポートをしてほしいものです。ところでToxsoftのすべてがわかるソフトができました。上高3-9にいるので、直接声をかけてくれればタダであげます。なおイラストは妹が描きました。Toxsoft 三重・17歳









# あるバイト2 ~ピアガーデン編~

MSX 2/2+ VRAM64K by 情報ノイマン

▶遊び方は38ページ

## 変数の意味

A.....泡量  
A(n).....追加ビール量ゲージ  
nに対応する追加泡量(トリガー  
オフのとき)  
B.....ビール量  
C.....追加ビール量ゲージの色  
の基本値(トリガーのオン・オフ  
によって決まる)  
D、K、M、R、T、X、Y.....  
一時変数  
D\$.....日付(日数)  
E.....追加ビール量ゲージが0  
のとき、すぐにはクリア判定し  
ないためのカウンタ  
H.....その日のクリアジョッキ  
数  
G.....オーダージョッキ数  
I、J.....ループカウンタ  
L.....総試行ジョッキ数  
M\$.....給料等表示サブの入力  
パラメータで、表示するメッセ  
ージまたは見出し  
N.....日付(日数)  
N\$.....「きゅうりよう」  
P.....1試行に対する給料  
P\$.....日数表示位置指定用G  
ML  
Q.....追加ビール量ゲージの値  
(4分の1が追加ビール量)  
Q\$.....「GAME OVER」

表示位置指定用GML

R\$.....ゲームオーバー時給料  
合計表示位置指定用GML  
S\$.....スペース9個(メッセ  
ージ消去用)  
U.....スプライトアトリビュ  
ートテーブルアドレス  
V.....クリアに必要な最低ビ  
ール量  
W.....給料合計÷10  
Z.....残りのクリアすべきジ  
ョッキ数(一時変数)

## スプライト面番号

0:追加ビール量ゲージ(パタ  
ーン番号も同じ)  
1~5:オーダージョッキ(パ  
ターン番号は1)

## プログラム解説

10~50 プログラム初期化  
10 画面初期化/乱数初期化  
/整数型宣言/配列宣言/配  
列データ読み込み/プログラ  
ム定数設定  
20 スプライトパターン設定  
30~40 ページ1にジョッキ  
とこぼれた泡表示用の円を描  
く  
50 変数初期化/プログラム  
定数設定/効果音  
60~70 1日の初期化

60 スプライトアトリビュ  
ートテーブル設定/変数初期化  
70 アクティブページを戻す  
/画面クリア/インジケータ  
ー表示/装飾表示/給料合計  
更新(ボーナス)/給料等表示  
/効果音

80~100 次のジョッキの初期  
化

80 オーダージョッキが0の  
とき[退場させるオーダージ  
ョッキの表示(インターバル  
割り込みの定義を含む)]/追  
加ビール量ゲージに対応する  
追加泡量データ

90 ジョッキの表示とクリア  
したオーダージョッキの退場

100 変数初期化/給料等表  
示/インターバル割り込み許  
可

110~150 メインループ

110 トリガー判定

120~130 トリガーオフのと

き(試行終了判定、「あふれた」  
判定を含む)

140 トリガーオンのとき

150 追加ビール量ゲージの  
減衰と表示

160~170 1個クリア

160 クリアジョッキ数更新  
/残り計算/給料計算/1日  
クリアしてないとき[給料等  
表示/オーダージョッキ有無  
判定]

170 日付更新/クリアジョ  
ッキ数初期化/給料等表示/  
効果音/ディレー

180~200 ミス

180 ビール量不足のとき

190 あふれたとき

200 給料等表示/給料合計  
の判定

210~220 ゲームオーバー(ウ  
ィンドウ表示/メッセージ表示  
/効果音/トリガー待ち/リブ  
レイ)

プログラマから  
ひとこと

## 誕生日

採用通知が届いたのが4月14日、偶然にも、その日  
は私の誕生日。いい記念になりました。ビールのア  
フをシミュレートしようとして、こんなゲームにな  
ってしまいました。あしからず。タイトルは、語呂  
がいいから「2」をつけただけで、別に意味はありま  
せん。あしからず。こぼしてもお金がもらえる裏技  
(じつは単なるバグ)があるので、暇人は探してみ  
てください。  
情報ノイマン 愛知・18歳



ARUBAITO.FD7

```
10 COLOR15,0,RND(-TIME):SCREEN5,1:DEFINT
A-Z:OPEN"GRP":A$1:DIMA(25):FORI=0TO8:REA
DD:FORJ=0TO4:A(M)=K:M=M+1:NEXTK:K=K+1:NEX
T:NS="   きゅうりよう":S$=SPACES(9):O$="V15L32
20 SPRITES(0)="は":SPRITES(1)="00000000"
30 SETPAGE,1:CLS:DRAW"C5BM0,5R2D15R82U1
51R2D32R8F19D41619L8D43L86U153BM86,40R8F
16D41616L8U73":PAINT(1,6),4,5:FORI=0TO1
40 COLOR=(12+I,6-1,5+I,I*7):CIRCLE(150-I
,30-I),12,14+I:PAINT(150,30),14+I:NEXT
50 N=1:L=0:U=30212:PS="BM165,70":QS=PS+"
BL70":RS=QS+"BD35BL14":PLAYOS+"RF+D"
60 FORI=0TO4:VPOKEU+I*4,220:NEXTIG=0
70 SETPAGE,0:CLS:LINE(13,99)-(30,164),6,
B:LINE(0,195)-(255,211),2,BF:W=W+N*10:DS
=STR$(N):MS=DS+"日 OPEN!":GOSUB230:SETBE
EP2:BEEP:SETBEEP1
80 GOSUB260:DATA2,4,3,1,1,1,1,1,3
90 FORI=0TO1745TEPS:LINE(40,188-I)-STEP(
120,5),0,BF:NEXTIG=1:FORI=159TO0STEP-1
:COPY(0,I)-(115,I),1TO(47,I+34):VPOKEU+G
*4,216-I*4:NEXT:L=L+1
```

```
100 A=0:B=0:E=0:Q=5:V=115-N-G:MS=NS:GOSU
8230:INTERVALON
110 IFSTRIG(0)THEN140
120 C=B:R=B:B=B*4:LINE(50,190-R)-(130,
190-B),12,BF:A=A+A(Q):LINE(50,190-B)-(13
0,190-B-A),15,BF:E=E-(Q=0):IFE>12THENINT
ERVALOFF:IFB<VTHEN180ELSE160
130 IFA+B>150THEN190ELSE150
140 C=15:E=0:Q=Q+2*(Q>24):IFA>0THENA=A-1
-(A<2):LINE(50,186-A-B)-STEP(80,0),0,BF
150 Q=Q-1*(Q<1):PUTSPRITE0,(15,149-Q*2+E
),C*(E>0)+(B>V):GOTO110
160 H=H+1:Z=N-H+2:MS="0Z0"+STR$(Z)+"コ":P
=-52+A+V:IFZ>0THENGOSUB230:ON1-(G=0)GOTO
90,B0
170 N=N+1:H=0:MS="あつねさん":GOSUB230:PLAY
OS+"05GEC":GOSUB280:GOTO60
180 MS="さくわい!":P=-80+B*2:GOTO200
190 INTERVALOFF:P=-140+B:FORI=0TO130:COP
Y(137,30)-(163,43),1TO(180,35+I),TPSET:
NEXT:PSET(0,0),0:MS="さくわい!":
200 GOSUB230:IFW>0THENG=6-(G<1):GOTO90
```

```
210 FORI=0TO60STEP4:X=12B-I:Y=94-I*2:LIN
E(X-1,Y-1)-STEP(I*2+2,I+2),0,BF:LINE(X,Y
)-STEP(I*2,I),13,B:NEXT:DRAWQS:COLORB:PR
INT#1,"GAME OVER":DRAWQS+"BG13":COLOR15:
PRINT#1,"あなたにDSをゆだねて":DRAWQS+"BD22"
220 PRINT#1,"070になりました":DRAWQS:COLOR10:
PRINT#1,USING"ワッ   #####0000":W:DRAWRS+"BD
9":COLOR7:PRINT#1,USING"へん   #####0000":W*
10%:PLAYOS+"DF+AGF+ED":GOSUB250:RUN
230 DRAWPS:PRINT#1,MS+"   ":DRAWPS+"BF17"
:PRINT#1,USING"#####0000":W:IFP<0THENDRAW
PS+"BF9":COLOR5GN(P)+8:PRINT#1,USING"   +
#####0000":P:W=W+P:GOSUB250:P=0:LINE(165,78)
-STEP(90,8),0,BF:MS=5$S:COLOR15:GOTO230
240 IFMS=5$SORMS=NSTHENRETURN
250 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RETURN
260 G=6+1:FORJ=0TO105-G*20:PUTSPRITEG,(2
55-J,177),5,1:NEXT:IFG>4THENMS="あふいっ!":
PLAYOS+"AF+D":GOSUB230:GOSUB280:GOTO210
270 BEEP:T=50+RND(1)*9+6*4-L-N:ONINTERVA
L=T*20 GOSUB260:RETURN
280 FORI=0TO2000:NEXT:RETURN
```



230~250 給料等表示または消去サブ

230 メッセージ表示/給料表示/1試行の給料が0でないとき[1試行の給料表示/給料合計更新/トリガー待ち/1試行の給料クリア/メッセージ等消去]

240 トリガー待ちをするか判定

250 トリガー待ち(単独で呼ばれる場合もある)

260~270 オーダージョッキ表示サブ(インターバル割り込み処理ルーチンだが、同割り込みの定義を含み、単なるGOSU Bで呼ばれる場合もある)

260 オーダージョッキ数の更新/オーダージョッキの登場/オーダージョッキ数が5

以上るとき[効果音/メッセージ表示/ディレー/ゲームオーバーへ]

270 ビープ/次のインターバル割り込み(次のオーダージョッキ登場タイミング)の定義

280 ディレーサブ  
※ [] は直前に書かれた条件の有効範囲を示す

## 補足

行260の終わりの「GOTO 210」は「RETURN 210」でなければならない。また、このとき「INTERVAL OFF」が必要。ただし、リプレイを「RUN」にしているため、これらの問題は実害を伴わない。(ANTARES)

※リストは掲載していません



# タコ&イカ ~竜の住む魔城篇~

MSX2/2+ VRAM128K by OFUKO

▶遊び方は42ページ

このゲームは6つのファイルが必要です。「TAKO I K A 3.FD7」がメインとなるBASICプログラムで、「MAC.DAT」がマシン語プログラム、残り4つの「GRP.PG?」がVRAMに置かれる各種データのファイルとなっています。

## 変数の意味

C(n).....イカのタイプ  
CO.....コイン数  
ED.....エディットモードフラグ  
ER.....エディットするステージ番号  
R, RR.....ラウンド関係  
SC\$.....スコア  
TK.....タコの残り数  
WT.....現在のステージに連続して挑戦した回数  
X1, Y1.....ラウンドデータのワークでの左上座標  
X(n), Y(n).....タコ、イカなどの座標  
Z.....タコのワークエリア先頭  
FNA\$, FNB\$.....数値を文字列に変換  
■USR関数  
USR0.....メインルーチン  
USR1.....ワークから巨大文字を転送して表示  
USR2.....引数に従いスプライトパターンを切り換える  
USR3.....ステージのデータを展開  
USR4.....VRAMからメモ

リへの転送

USR5.....文字表示  
USR6.....キーバッファクリアなど  
USR7.....メモリヘデータを格納  
USR8.....スコア類の表示  
USR9.....BGMデータをVRAMから取り出す

## プログラム解説

10~40 初期設定  
50~240 ステージスタート前  
の設定  
250 メイン  
260~282 クリア・ミス・ゲームオーバー処理  
401 スコアを文字列に変換  
402 タコのスプライトカラー定義  
409~910 エディット関連サブ  
ルーチン  
920 拡大文字の表示  
1000~1280 タイトル処理部  
(サブルーチンとして一部は他のところからも使われる)  
2000~2111 音楽関連処理部  
2120~2130 ストップキー割り込み処理部  
4000~4220 エンディング  
5000~5020 エラー処理部(ディスク関連しか処理しない)

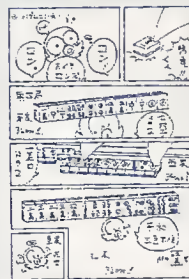
## ワークエリア

D000 仮想VRAM  
D100 タコの状態/キャラクタ表示用ワーク

## プログラマからひとこと

## 春です。麻雀の季節です。

今回の作品も前の2作同様、タコがカギを取ってドアに入る、というものです。が、見てわかるとおり、大きく変わったことがあります。そうです、カギの色が黄色から赤へ変わったんです。ほかは.....見てのとおりです。今、春です。麻雀の季節です(載るのは7月号でも書いているのは4月)。しかし、春になって進級し、ついに僕も高3の受験生になってしまった。次回作の構想はあるけれど(しつこくタコ&イカですが、今度は視点をえてみようと思っている)、いつになるかわかりません。OFUKO 広島・17歳



D180 唇ブロック用ワーク  
D200 スプライトテーブルの転送用  
D280 イカ用ワーク

## 補足

今回はマシン語の解説はありません。作者からの資料がなかったため1から解析をしていたらしめ切りまでに10%も解析できなかった。作者に問い合わせたところ、資料がみあたらず、マシン語部分はもういちど解析しないとわからないとのこと。何も書かないわけにもいかないので今回は私がいつもやっている解析のしかたをちょっと。マシン語を解析するときは、ま

ず逆アセンブルして、何をしているのかわかる部分(例えばBIOSを呼んでいる周辺など)からコメントをつけていく。そしたらサブルーチンがだんだんと見えてくるので、それを呼び出しているところをわかりやすいものから調べる。これを繰り返していけば徐々に全体の構造が見えてくるわけだ。特に2パスの逆アセンブラを使えば、ルーチンの区切れ目もわかるのもっと楽に解析できる。これでもわからない部分にはデバッガ上で試しに実行して変化を調べるという非常手段を使うのだ。(にゃん☆)



あしたは晴れだ! [みんなのMSX市場拡大案その⑨] その真価がなかなか発揮されません。もしパソコンゲーム業界の利権を代表する統括組織があれば、このような試みにたいしても積極的に対応していくこともできるのではないのでしょうか? いたずらに値段の高騰を招いているゲームとは直接関係ないプレミアグッズの添付、そして昨今話題のアダルトゲームや美少女ソフトの指針づくりなど、解決しなければならないことは山のようにあります。⇒





# LUNAR MISSION

ルナー・ミッション

MSX **R** by 福留英明

▶ 遊び方は41ページ

このプログラムは、メインプログラム「LUNAR-MI.FD7」とファイルを作るためのプログラム「FILEMAKE.FD」の2つからできています。後者のプログラムで作られるファイルは  
MOON.BIN  
QUEDATA.BIN  
SP.DAT  
の3つで、これがないとゲームは遊べません。

## LUNAR-MI.FD7

### 変数の意味

#### 汎用変数

A、A2、B、I、I2、KF、L、R1、R2、R3、R4、S1、S2……汎用  
A\$、M\$、PL\$……文字処理汎用  
RA、RB、X、X1、X2、Y、Y1、Y2……座標関係汎用

#### マシン語のワークエリア アドレス用定数

C……SCUNT(スクロールカウンタ)  
P1\$……MYM(自機Y座標)  
P2\$……AXM(X方向加速度)  
P3\$……AYM(重力加速度)  
P4\$……VYM(Y方向加速度)  
P5\$……POW(ロケット加速度「大」)  
P6\$……VXM(X方向速度)  
P7\$……FUELM(残り燃料)  
P8\$……ZXM(自機X座標)  
P9\$……POW2(ロケット加速度「小」)  
PX\$……XM(スクロール量)

#### その他の変数

AD……アドレス用ポインタ  
M……挑戦するミッション  
MB……ボーナスの取得フラグ  
OF(n, m)……ランディングポイントのX座標  
RZ(n, m)……ランディングポイントのY座標

### プログラム解説

10~40 プログラムコメント  
50~90 画面設定/漢字モードに設定/マシン語領域の確保/グラフィック画面への文字出力準備/PLAY文の初期化/変数型宣言/配列変数宣言/RAMDISKへファイルをコピー  
100~110 スプライトパターン定義  
120~230 マシン語をメモリへロード/表示スプライトの消去/ワークエリアの初期化/デモストレーション/自機座標の初期化/ランディングポイントの座標を読み込む/ランディングポイントの座標データ  
240~270 爆発時に使うデータテーブルの作成  
280~340 ワークエリアの初期化  
350~380 各パラメータにデフォルト値を代入  
390~440 スプライト消去/説明画面の表示/効果音/キー入力待ち  
450~480 ゲーム画面の作成/降下点の設定/スプライトパターン&カラー定義  
490~540 残り燃料の表示/無音状態待ち/各フラグのリセット/音楽演奏  
550~560 メインルーチンへ  
570~640 各ステージ別の着陸後の処理  
650~800 クラッシュ判定/クラッシュ処理/クラッシュ原因の調査/ゲームオーバー/効果音/デモストレーションへ

#### プログラマから ひとこと

### 自己紹介

初登場ですでお決まりの自己紹介といきましょう。●氏名→福留英明●年齢→22●職業→××××大学3年生●嫌いなもの→タバコ、カラオケ、税金、渋滞●好きなもの→たき火、野次馬、お金●好きな言葉→勝ち逃げ●嫌いな言葉→チビッ子●趣味→着陸 おっともう書くところがありません。この続きは次回へ続く……といいな。  
福留英明 東京・22歳



左側 エンジンが燃焼する機体の着陸シーン。

810~840 クリア処理/効果音  
850~970 残り燃料などの表示/ボーナス点の計算/スコア加算  
980~1010 8面クリア条件の判定/9面クリアしていればエンディング/次の面への処理  
1020~1070 6面のゲート処理  
1080~1100 スプライト消去サブ  
1110~1190 スプライトカラー指定サブ  
1200~1230 4文字のメッセージ表示サブ  
1240~1260 2文字のメッセージ表示サブ  
1270~1330 パラメータのセットサブ1  
1340~1350 パラメータのセットサブ2  
1360~1490 5面画面作成サブ  
1500~1620 2面画面作成サブ  
1630~1720 3面画面作成サブ  
1730~1810 1面画面作成サブ  
1820~1980 7面画面作成サブ  
1990~2090 6面画面作成サブ  
2100~2310 4面画面作成サブ  
2320~2600 8面画面作成サブ  
2610~2680 9面画面作成サブ  
2690~2750 独自のDRAWコマンド処理部  
2760~2810 ランディングポイントのセットサブ  
2820~2830 キー入力待ちサブ  
2840~2890 スプライトパター

ンセットサブ  
2900~3290 各ステージごとの説明表示  
3300~3330 RAMディスク作成/デモグラフィックの作成/必要なファイルをRAMディスクに保存  
3340~3560 パレットの初期化/RAMディスクからグラフィックを読みこみ/文字の表示/スプライトの表示/キー入力待ち/画面のスクロール/ステージの選択  
3570~3750 星の表示/月の輪郭を描く/恒星を描く  
3760~3830 文字の表示サブ

### マシン語解説

0000~001F  
処理種ごとに分岐  
0020~0211  
ロケット処理⇒残り燃料チェック/トリガー入力判定/衝突フラグの初期化/効果音/座標更新/残り燃料チェック/スティック入力判定/効果音/座標更新/はみ出しチェック/絶対座標の更新/残り燃料の更新  
0212~0331  
衝突判定  
0332~03BE  
ステージ別特殊処理  
03BF~0415  
画面スクロール  
0416~0426



自機表示サブ  
D427~D534  
ランディングポイント処理  
D535~D663  
文字表示  
D664~D686  
効果音  
D687~D6DF  
中断チェック/BASICへ復  
帰  
D6E0~D71F  
MathPack計算  
D720~D72E  
ウェイト  
D72F~D75F  
PSETサブ  
D760~D81E  
文字表示サブ  
D81F~D82A  
メモリ初期化サブ  
D828~D837  
スプライト消去サブ  
D838~D854  
スプライト表示サブ  
D855~D8A0  
数値の変換(MathPack 関  
連)  
D8A1~D8C3  
POINTサブ  
D8C4~D982  
衝突・着陸判定サブ  
D983~D9C2  
VDP処理終了待ち  
D9C3~DA1E  
PSG制御サブ  
DA1F~DC4E  
ステージ別特別処理  
DC4F~DC9A  
ボーナス表示サブ  
DC98~DD0E  
スコア表示サブ  
DD0F~DD2E  
ポーズ処理  
DD2F~DD89  
音楽演奏サブ  
DD8A~DE2B  
爆発処理  
DE2C~DE74  
スティック、トリガー入力サブ

## ワークエリア

E000 自機X座標  
E002 自機Y座標  
E004 スクロール量

E006 タイマー(未使用)  
E008 絶対位置  
E00A ランディングポイン  
トの位置と自機の距離  
E016 ランディングポイン  
トのY座標  
E01A 表示する数値の識別  
フラグ  
E01C 残り燃料  
E01E スコア  
E020 スクロールカウンタ  
E022 地形との衝突判定  
E024 クラッシュフラグ  
E026 着陸点の番号  
E028 スティック状態の保  
存用  
E02A 音の消去フラグ  
E02C ステージ番号  
E02D 1面のスペシャルに  
触れたかのフラグ  
E02E 自機Y座標保存用  
E030 未使用  
E032 司令船のY座標  
E034 司令船と自機の距離  
E036 汎用ワーク  
E045 状態(0:通常、1:  
得点計算、3:クラッシュ)  
E046 数値を表示するX座  
標  
E048 警報フラグ  
E049 7面クリアフラグ  
E04A 8面クリアフラグ  
E048 1面のスペシャル用  
フラグ  
E04F 速度超過フラグ  
E050 燃料が切れてからの  
時間  
E051 9面クリアフラグ  
E052 9面のフィールドア  
ウトフラグ

## MathPack用ワーク

※各16バイト

E119 自機X座標計算用  
E129 自機Y座標計算用  
E139 サイドロケットの加  
速度  
E149 重力加速度  
E159 Y方向加速度  
E169 ロケット加速度「大」  
E179 スクロール量  
E189 512(定数)  
E199 1000000.0000(定数)  
E1A9 X方向速度

E189 残り燃料  
E1C9 スコア  
E1D9 自機のX絶対座標  
E209 ロケット加速度「小」  
E219 ロケット「大」の燃料  
消費量  
E229 ロケット「小」の燃料  
消費量  
E239 サイドロケットの燃  
料消費量  
E249 司令船X座標  
E259 司令船Y座標  
E269 司令船移動量  
E279 スコア加算用  
E289 ボーナス+燃料  
E299 ボーナス得点

## データエリア

※長さ不定

CB00 キューデータ(表示  
パラメータ変更)  
CC00 キューデータ1(警  
報1)  
CD00 キューデータ2(警  
報1)  
CE00 キューデータ1(警  
報2)  
CF00 キューデータ2(警  
報2)  
E370 クラッシュ用データ  
(E3FFFまで)

## FILEMAKE.FD7

## 変数の意味

A、I……ループ用  
A\$……汎用  
AD、T……アドレス用ポイン  
タ  
B……汎用  
C……色の指定用  
D……メモリデータ用  
SE、SN、SS……ループ関  
連  
SP\$……スプライトパターン  
定義用  
X、Y……座標の指定用

## プログラム解説

1~4 プログラムコメント  
20~50 画面初期設定/マシン  
語領域の確保/メッセージ表示  
60~130 マシン語のファイル  
を作成



140~170 キューデータのファ  
イルを作成

180~340 スプライトパターン  
定義(文字をスプライトに定義  
する)

350~410 スプライトパターン  
データのファイルを作成

420~530 スプライトパターン  
定義サブ(指定された範囲のグ  
ラフィックをスプライトパター  
ンとして登録)

540~880 スプライトパターン  
定義/パターンデータ

890~1000 キューデータ作成  
1010~2110 マシン語データ

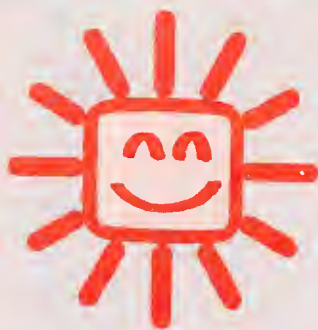
## 補足

このプログラムのマシン語部  
分を参考にするために逆アセン  
ブルする時には注意が必要だ。  
R800のコードが入っているの  
で、逆アセンブルの結果が正し  
くない部分ができてしまうから  
だ。R800用の逆アセンブラは今  
のところ(普及して)ないような  
ので、手作業で逆アセンブルす  
るしかないのかもしれない。ア  
センブルはマクロアセンブラの  
マクロ機能を使えば何とかでき  
るのだが。このプログラムのマ  
シン語部は、わかりやすさとバ  
グを出さないためということで、  
処理の遅いBIOSを使ってい  
る。たとえば得点などの計算ル  
ーチンはすべてMathPack  
を使っている。こうしてバグを  
出さないための徹底した安全な  
プログラムを心がけているわけ  
だ。マシン語でのプログラム経  
験の浅い人には、このような安  
全性を重視したプログラム作り  
をおすすめする。マクロアセン  
ブラを使っている人は、工夫し  
てIF~THEN~ELSE、  
WHILE、CASEなどのマ  
クロを作っておくと、わかりや  
すいプログラムを作ることがで  
きバグを減らすことができる。  
(にゃん☆)

あしたは晴れだ！  
出張所

[みんなのMSX市場拡大案その⑩]いいとも悪いともいえないものがある。これがアダルトゲームやその他、すべてのゲームに規制を目的とする警察側  
によった統括組織では、かえってゲームソフト業界を萎縮させてしまうのではないかな。「うーん、MSXの市場拡大ですか……、無理なんじゃないですか？  
なんかそんな感じだもん。=徳島県・今治秀樹(20歳)」それがどうした!!





# あしたは 晴れた!

今月のテーマ

「MSXの市場拡大をねらう」

みんなが真剣に書いてきてくれた70通を越える手紙。そのなかから、有効なMSXの市場拡大案は見つかるのだろうか?

みんなの送ってきてくれたMSXの市場拡大案を大きくわけて6つに分類してみた。①CM、②草の根運動、③国の教育用コンピュータとなる、④数社の参入による競争販売、⑤新作ソフトの発売、⑥新MSXを出す。

●現代人の心理は「なんでもできる」といった曖昧なものよりも、「何々ができる」という目的意識を持って商品を購入する傾向が高いと思うので、十徳ナイフみたいなバツ物くさいものは敬遠されると思います。一つの性能を高めて、その機能を売りにしてCMをながす。=大阪府・笠師義孝(18歳)

●MSXの安く抑えながら機能を揃え、互換性を保つという矛盾を克服しているのは素晴らしい。その上でわがままをいうと、何か他機種に勝る物が欲しいです。色数でも音数でも、何か具体的数字でMSXは使えるような、みんながエッと振り向くような機能、イメージがほしいです。=静岡県・Canopus(19歳)

①のCMが大事だと思う意見だ。具体的にMSXの何をアピールすればいいのかわかってなかったが、MSXをいけばよく知っているのはキミ自身。そこで、「強引に友達をMSXにひきずりこむ。わたしはこれで何人かMSXユーザーを増やした」という②の成果の報告があった。また、MSXが掲げている「低価格」と「上位互換性」に対する反対意見もちらほら。

●MSXはもともと「一家に一台ホームコンピュータ時代を目指して安い高性能パソコンを供給する」という考えをもとにはじまった。しかし、ST、GTなどの値段は高いと思われる。そしてこれからMSXが安くなっていく見込みはあまりない。というのもMSXのウリは1つに完全上位互換というのを持っているためで、これはどこかで打ち切らねばならないと思われる。しかし打ち切つて

はMSX1、2対応のゲームがプレイできなくなるわけでさみしい。=愛知県・斉藤春市(16歳)

さみしい思いをしなくてすむように、カートリッジで補うようにするという意見が多数ある。つまりはMSXの完全上位互換はやめてほしいわけだ。

市場拡大案で多かったのが、④、⑤、⑥だ。「新作ソフトの発売」案では「MSX2にこだわらず、ターボR専用ソフトを出せ!」という声が強く聞えた。また、移植ゲームで生き延びてきたパソコンはないように、オリジナルソフトの存在はやっぱり欠かせない。

「新MSXを出す」の意見のなかでは、「V9990を搭載」、「2HDのFDDを2基装備」、「メモリは1Mバイト以上」のMSXにしてくれれば高くても買うだろうという意見に対し、「MIDI機能、内蔵ワープロ、MSXViewなどを削り、徹底的に低価格にしたMSXを出すべきだ」という意見もある。そんななか印象に残ったのが次の意見。

●MSXを①ゲーム機規格(ゲームに必要な機能のみに限定し、価格を3万円以下にし若年層に定着させる)、②パソコン入門機規格(基本的に今のMSXと一緒)、③高級パソコン規格の3つに分けることです。そして大事なことは②は①の、③は②のアップグレードパチであるということである。

まず、①で(スーパー)ファミコン、PCエンジン、メガドライブにつづく第4勢力となり、低年齢層にアピールする。そして、ある程度成長してパソコンが使いたいと思うような年齢になると、今までのゲームで遊べて気楽にプログラムもでき、手の届くような②を買うだろう。また、他にこういうマシンはないので他のゲーム機から移ってくる人もでてくるだろう。さらにそのまま成長して、大学生や社会人になれば③を買うだろう。

③を持っている人の子供は①を買うようになる。いったんこのサイクルに入れば、完全にMSXの固定ユーザーとなる。=京都府・坂本久門(20歳)

最後の2つの意見はMSXの存在、原点に対するものだ。

●パソコンというものがずいぶん身近なものになってきたけれど、主な用途はあいかわらずビジネス用という気がする。書店のパソコンコーナーをのぞいても、入門書はビジネスマン向けのものばかり、名指しはしていないが、ジョイスティックを直接つなげるパソコンを「お子様向け」とした本もあった。今、話題のマルチメディアパソコンも、メーカーでは教育機関への売り込みをやっきになっている様に学習用がメインのようだ。結局、遊ぶ事に慣れない日本人はパソコンも仕事がらみ、勉強がらみでしかとらえられないのだろう。そういった人達に「パソコンとは、出せや名門校入学のためだけにやるのではないだよ」と言っているのは、MSXがもっとも近い立場にある様な気がするのですが。=埼玉県・桜井伸之(?)歳)

●「テレビのようにラジカセのようにワークマンのように」この言葉は1987年5月号のMファン(創刊2号)のFANVOICE(FANCLIPの前身)のものでした。この頃はまだMSXは「ホームコンピュータへの道」を走っていました。それから5年たった今、MSXは「家庭」へのベクトルをどれだけ持っているのでしょうか? 今、MSXに必要なのは子供だけが熱中するゲームソフトよりも家庭へのベクトルを持った周辺機器(ハードウェア)&ソフトなのです。家電製品を統括する赤外線リモコンコントロールシステム(MSXを総合赤外線リモコンとして使う)など。こういったものがそろった時、お父さん、お母さんが「MSXが欲しい」と思うようになるで

しょう。その数は今の「MSXを欲しいと思うコンピュータ少年」の比ではないはず。今のMSXは「家庭」というより、「マニアックなゲーム少年」の方向に向いているような気がします。むしろ他のコンピュータの方が家庭に近いのではないのでしょうか? もう一度原点を見つめ直す時期にきていると思います。=愛媛県・GEN(23歳)

約束どおり、みんなの意見をアスキーや松下電器のMSX関係者に読んでもらい、そのコメントをいただいたので紹介しよう。まずはアスキーの加藤さん。「MSXにはゲームやプログラム作成、ワープロなど多くの使い方がありますが、アスキーとしては、MSXの最大のセールスポイントは、プログラム作成を楽しめる低価格なホビーパソコンだと、考えています。Mファンの読者のみなさんであれば、きっと、このプログラムを作る楽しさを存じずすね。BASICやC、そしてアセンブラが使って、これだけ安いパソコンは、MSX以外にはありません。アスキーとしては、今後は、プログラムを作る楽しさを、みなさんにお届けできるように、いろいろと努力していきたいと考えています」。次は松下電器の山神さん。「いろいろなご提案ありがとうございました。全世界でMSXが400万台も普及しているのは、ひとえに皆様のようなユーザーの熱意によるものと頭の下がる思いです。現在MSXを生産販売している松下電器としては、皆様のMSXの将来についてのご提案を検討させていただきます。MSXが目指しているホームエンタテインメントの道を新しい形で提案していきたいと考えております。松下電器はMSXを続けたい。今後ともMSXを暖かく見守っていただきたいと思っております。よろしく願いたします。ご協力ありがとうございました。(ち)



今回は、ページ数がやや短めということもあって、オリジナル曲をそろえてみました。それぞれに味わいが違うので、なかなか楽しめるのではないのでしょうか。常連諸君はあいかわらずのハイ・クオリティなんだけど、新人たちのユニークな個性も光っていてグッド。





```

520 F4="ER8.ER8.ER8.ER8.ER8.ER8.E>E<
R37:F4=F4+F4
530 ". . . . . . . . . . . . . . . R-X
540 R1="BSH8H16BSCH8H16MSH2H16BSH16BSH8
H16BSCH8H16GMSHZH16BSH16BSHB8BMSH16HS8
H8BSH8SH16GMSHH8BMSHC8BMSH16M8BMSH16
R4H16H16HC8"
550 R2="BSH8HB8MSH16H8BSH8HC8BSH16BMSHH
16H16BSH8MSH16H8BSH8BSHC8BSH16BMSH16
6H16H16":R2=R2+R2
560 R3="8SH8H16BSH8H16BMSH8BSH8BSH16SH
8H16GMSH8BSH8BH16BSHH16MSH8BSHSZ4BS24BS
24BS16BSH8SH16BMSHB8SBMSH8S4RB8MSH24BMS
24BMS24BSH16BSH16BSH16BSH16BSH8C8"
570 R4="BSH8BSH8SH8BSH8BSH8BSH8BSH8BS
H8BSH8HB8SH16BMS16H8":R4=R4+R4
580 X1="C8CC8CM200C2M90CC8C8CM200C2M
90CC8CM200CM90C8C8CM200CM90C8BM200
0CBM90CBM200CM90CBM200CM90CC8C"
590 X2="C8CM200CM90C8C8CM200C8CM90CC
8CM200CM90CB8C8CC8CM200CM90CCC":X2=X2+
X2
600 X3="C8CC8CM200C8CM90C8CC8CM200C8CM9
0C8CC8CM200CB8M90C8CC8CM200CB8M90CBM200(
4.C24C24C4M90CCCC8"
610 X4="C8C8CB8C8C8C8C8C8C8C8C8C8CM20
00CM90C8":X4=X4+X4
620 ". . . . . Main Routine
630 _BGM(0):PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T:T:P
LAY#2,A,B,C,D,E,F,R,X,Y,Z:_BGM(1)
640 FORI:=0TO7:_AUREG(I,VAL("8"))+MID$("0
12F0003F1C51036",I+2,1,2)):NEXT
650 FORI:=1TO2:PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R
1,X1,A1,B1:NEXT
660 FORI:=1TO4:PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R
2,X2,A2,B2:NEXT
670 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,R3,X3,B3
680 PLAY#2,A4,B4,"", "", "",F4,R4,X4,A4,B4
690 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,R4,X4,A4,B4
:GOTO650

```

オーケストラ・ヒットが上出来

## FAR EAST

■愛知県・なると(17歳)

●オリジナル

香港・フィリピン・シンガポールといった土地のフュージョン・バンドのオリジナル曲に通じる味わい。後半の“オーケストラ・ヒット”に似た音色はとても上出来です。

FAREAST FM7

```

20 ;
30 ;----- initialize
30 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1):CLEAR$000
40 DEFSTR(J,T):DIMA(99),B(99),C(99),D(99),
40 _E(99),F(99),G(99),H(99),I(99),Z%(15)
50 FORZ=5T013:READY:Z%(Z)=Y:NEXT:_VOICE:
OPY(Z%,"@33":DATA12,,1920,192,,,5365
60 SOUND7,49:SOUND6,18:POKE&HFA3C,30
70 ;
80 ;----- chord (shan shan sound)
90 E="01406L8":E(0)="V13F,V11D,V10F,V9D,
V8FV7DY39,"
100 F(0)="V13A,V11F,V10A,V9F,V8AV7F"
110 ;
120 ;----- bass
130 J="03L16":C="033V13":J:D="012V11Q3"+
J
140 J="DR16DR16FDR16<AR16>DDR16F8":C(0)=
J+D8":C(1)=J+G8"
150 C(2)="DR16DR16FDR16<AR16>DD-R16E8G-B
"
160 C(29)="DDR4DDR8<A>C<A>CD<A>"
170 C(30)="DDR4DR8G8F8G8"
180 C(31)="DDR4DDR16GAFGEFA"
190 C(32)="DDR4DD"

```

## Notes' notes ノーツ・ノーツ

みました。私は受験生なのでしばらく、MSXには触っていませんが、受験生の読者のみなさん、いっしょに頑張りましょう！」

■メカニズド・ピースト  
大家のケンちゃん「すごい曲を投稿さ

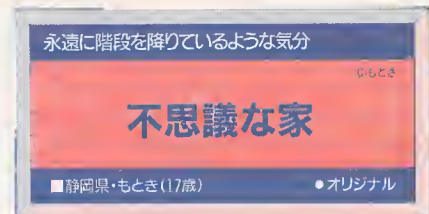
```

210 :
218 :-----melody 1 (wanwan sound)
220 A="031Y0.0Y1.0Y7.0"
230 J="06L8D. F.AG+A. A(4)="V12"+J+A"F":
B(4)="V7R8"+J
240 J="EFE16DA.DA" A(5)="J"+G":B(5)="F"+J
250 J="L16A>DCAGAFGEFCDR16F":A(6)=J+A"EF":
B(6)="G"+J
260 J="DEFGEF8FGA>C8<":A(7)=J+A"GA":B(7)=
"EF"+J
270 J="FGD8FAD8C.D.FF.G":A(8)=J+A. A":B(8)=
"GA"+J+"32"
280 J=">CDFDF8G8AG48A48G48FGD":A(9)=J+A"4":
B(9)="GA"+J
290 J=">C08. <GA8.FG8D8>D":A(10)=J+A"CD":B(10)=
"D8">J
300 J="Y7.0F4. .F48E48D+48D":A(11)=J+A"2">
B(11)="CD">J+A"4. "
310 :
320 :-----drums 1 (teketeke,pokopoko)
330 G="0Y00.Y0Y23.80Y24.200Y38.5Y39.5Y40.1Y54.
0Y55.32Y26.1BH16H16SC8BH16H16SC8BS32S
32S16S16Y23.0Y39.Y0Y24.50SBM16Y24.200SBM4
8SBM48SBM24SBM12SBM12Y23.80Y39.5"
340 G(0)="8H32H23H16H16H16SC8H16C16B16BH16BH
16BH16H16C3H23H2H16H16H16H16"
350 G(1)="8H32H23H16H16H16SC8H16H16S48S4
8S24S24S24S24S24S4S48S48S24S4Y39.Y0Y24.70S
BM24SBM24Y24.8SBM24Y24.200"
360 G(16)="8CH16H16C8SH8BH16S8S32S32S16S
16BH16C16SH8Y23.0Y39.0Y24.200SBM32SBM32
SBM8Y24.50SBM16SBM8Y24.8SBM32SBM32SBM16S
BM16Y24.200SBM32SBM32SBM16SBM16Y23.80Y39.
5S16S16S16S16S16"
370 :
380 :----- drums 2 (za-za-)
390 H="V10L16R32R8C.R32R8C.L8"
400 H(0)="R4CR8R4C"
410 H(16)="L16R4C.R16.C.R16.R4C.R32C32R3
2C.R32C32R32C.R32C32R32C.R8. L32C32C32R32
C32R32CL8"
420 :
430 :----- melody 2 (niropiro PSG)
440 I(1)="06V10L24D8CDC<A8GAGF8DFDL16AGF
D"
450 I(21)="L8V110S04D6G4A4Gf"
460 I(22)="GA16G16F0G6F+32F32D2"
470 I(23)="6AGAL12FDGFGF6"
480 I(24)="L24A8AGAGF8AGAGD2"
490 I(25)="L16GA><G<A><G<A><G<A><G8F8"
500 I(26)="GFCD<AGF6GFAGAA>CF"
510 I(27)="GF08FD8CL24D8F8GDF8FDC"
520 I(28)="D8C<AGFGAGA>CL16D>D<C><C><8><C>
B-Y-B"
530 I(29)="L32<A>AV10<A>AV9<A>AV8<A>AV7<
A>AV6<A>AV5<A>AV4<A>"
540 :
550 :----- "orchestra hit" ni kikoeru?
560 A(16)="05".B(16)="06":E(16)="08"
570 FOR Z=0 TO 2
580 A(Z*4+17)="L8B63V12D4C<A>C.D.<A"
590 A(Z*4+18)=">CD<A>CD.G.F"
600 A(Z*4+19)="D.F.CD.G.A"
610 A(Z*4+20)="G4A4D2"
620 F(Z*4+17)="Y39.5"
630 NEXT
640 A(29)="D1"
650 :
660 :----- variable copy (mudajanalyo)
670 FORZ=2TO15:C(Z)=C(-(ZMOD2<0)):G(Z)=
G(-(Z+1)MOD4<0):NEXT:G(1)=G(0)
680 :
690 :----- let's play! (wa-i wa-i)
700 T="T150:PLAY#2,T,A,C,D,T,T,T,T,T,T
710 Y=0:Z=0:PLAY#2,A,C,D,T,E,E,G,H,I
720 PLAY#2,A(Z),B(Z),C(Z),C(Z),E(0),F(0),
G(Z),H(0)
730 IF Y=1 AND Z=11 THEN PLAY#2,"","",""
740 Z=Z+1:IF Z=12 THEN FORZ=12TO15:PLAY#
2,"","","",C(Z),C(Z),E(0),F(0),G(Z),H(0),I
(1):NEXT:Y=1:Z=4
750 GOTOT20
760 PLAY#2,A(16),B(16),"","",E(16):FORZ=
17TO28:PLAY#2,A(Z),A(Z),C(Z-17),C(Z-17),
A(Z),F(Z),G(Z-17),H(0),I(Z):NEXT
770 FORZ=29TO32:PLAY#2,A(Z),A(Z),C(Z),C(
Z),A(Z),F(17),G(Z-29),H(0),I(Z):NEXT
780 PLAY#2,A,A,C,D,E,E,F(17),"","",I:Y=0
Z=0:GOTOT20

```

## ■ FAR EAST

なると「完成当時は自信があったんだけど、今は自信がないです。採用されてもいいのだろうか？ テクノをイメージしたけれど、失敗してしまった。リズム音源部にYコマンドを使ったの



コードが半音ずつ下降していった、永遠に階段を降りているような気分になる、ちょっと変わった作品。音色やリズムの出入りもうまく組み合わせになっていて、アレンジ賞。

HUSHIGI .FM7

```

10  '----- TITLE:HUSHIGNAIE
20  '----- COMPOSED BY &#2  92/03/11
30  CLEAR999: MUSIC(1,0,1,1,1,1,2); DEFSTR
A-Y: DEFUSR=&H90: Z=USR(0): POKE&HFA3C,30: P
OKE&HFA7C,30:SOUND7,177: Sound6,0: DEFFNA(
X)=""R16"+X
40  '----- Ch 1&2
50  A0=""T200V1505"
00  X=""04LB&4G16AC1&C2R8EGB>><<G<G16":
A1=X+"&G16":B1=FNA(X)
70  X=""E-4G-16E-16G-16>B1,":A2=X+"&B16":8
2=FNA(X)
80  X=""F4D4, FB->DL16B-FD<F2,":A3=X+"&F16"
:B3=FNA(X)
90  X=""L12D-EAD-EA&3D-EAD-EAD-<AEAED->D-<
AEA&":A4=X+"<D->":B4=FNA(X)
100 X=""L8CE-A-E-C&A-E-CE-A-E-L12CE-A->E
-<":A5=X+"&A-E-B&=FNA(X)
110 X=""<DGB>DGB>DG8,":A6=X+"&G16":B6=FN
A(X)
120 X=""B->D-<G-D-<&4B-G-D-G-8":A7=X+"&G
-16":B7=FNA(X)
130 X=""A2,L16F<<AF>CFA>C2,":A8=X+"&C":B8
=FNA(X)
140 X=""L16A-2.BA-E<BA-2.B>EA-":A9=X+"&B":
B9=FNA(X)
150 X=""B-2,B-GE-<B-GE->&3B-GE-B-GE-&4B-4
,":AA=X+"&B",":BA=FNA(X)
160 X=""<LA,G-,D,G-,AL16AG-A":AB=X+"&G-":8
8=FNA(X)
170 X=""D-2A-2>>L8D-<A-FD-&3D-<A-F<":AC=
X+"&><":BC=FNA(X)
180  '----- Ch 3
190  C0=""T200014061616V
200  C1=""R2CE&V9D&6&V12CE&V9CE&V8CE&V
6CE&
210  C2=""R2E-G-BG-V9E-G-BG-V12E-G-BG-V9E-
G-BG-V8E-G-BG-V6E-G-BG-
220  C3=""R2DFB-FV9DFB-FV12DFB-FV9DFB-FV8D
FB-FV6DFB-F"
230  C4=""R2D-EAEV9D-EAEV12D-EAEV9D-EAEV8D
-EAEV6D-EAE"
240  C5=""R2CE-A-E-V9CE-A-E-V12CE-A-E-V9CE
-A-E-V8CE-A-E-V6CE-A-E-
250  C6=""R2D&BGV9D&6&V12D&BGV9D&6&V8D&BGV
6D&BG
260  C7=""R2D-G-B-G-V9D-G-B-G-V12D-G-B-G-V
9D-G-B-G-V8D-G-B-G-V6D-G-B-G-
270  C8=""R2CAFV9CF&FV12CAFV9CF&FV8CAF&FV
6CAF"
280  C9=""R2EA-BA-V9EA-8E-V12EA-BA-V9EA-8A
-V8EA-BA-V6EA-BA-
290  CA=""R2E-GB-GV9E-GB-GV12E-GB-GV9E-GB-
GV8E-GB-GV6E-GB-G-
300  CB=""R2D&AG-V9D&AG-V12D&AG-V9D&AG-
V8D&AG-V6D&AG-
310  CC=""R2D-FA-FV9D-FA-FV12D-FA-FV9D-FA-
FV8D-FA-FV6D-FA-F-
320  '----- Ch 4
330  D0=""T200"
340  D1=""V13Q&0R2R16L8C><<GE1"
350  D2=""V9&2R2R10&E-G-<B-G-B-E>G->E-2"
360  D3=""&0&3R1V8D&F->D>V13B-FD<B-
370  D4=""&5D-DE-EFG-GA-AAA-AA-
380  D5=""V15&S305L1E-&E-
390  D6=""D&D"
400  D7=""D-&D-

```

で、このあたりを見てください」

■不思議な家  
もとき「採用ありがとうございます。送  
ってからだいぶ日がたったので、やは  
りレベルの違いか、とあきらめていま  
した。とてもうれしいです。最後に円







## ⑥

# メロディとコードの幸せな関係

『イエスタデイ』のC#

YESTERDAY(イエスタデイ) Words & Music by John Lennon and Paul McCartney © Copyright 1965 by NORTHERN SONGS



All rights controlled and administered by MCA PUBLISHING, A Division of MCA INC., 1755 Broadway, New York, N.Y. 10019 under licence from NORTHERN SONGS USED BY PERMISSION INTERNATIONAL COPYRIGHT SECURED ALL RIGHTS RESERVED All print rights controlled by Shinko Music Publishing Co., Ltd., for Japan Authorized for sale in Japan only

ビートルズは知らなくても、この曲を知らない人はほとんどいない名曲中の名曲、『イエスタデイ』です。今回は、これを例にとって、いかにしてコードとメロディが有機的に結びつくかを分析してみましょう。

話は堅いが、まずコード理論上この3小節がどう進んでいるのかを説明すると、1小節目はFのメジャー・コード、3小節目はDのマイナー・コードで、2小節目はFメジャーからDマイナーに転調するための段取りとしてDマイナーのキーでのサブドミナントドミナントのコード進行、すなわちマイナー・キーでのII-V(ツー・ファイブと呼ぶ)としてEm7-A7のコード進行になっているのだ。

うーん、まったく意味がわからないかもしれないけれど、昔のジャズとか、ロック出現以前のポピュラー・ソングは基本的にすべていろいろなII-V進行でできていたのです。ロックの出現は「機能なんてドウデモいいからどこにでも好きなところに進むんだもーん」という価値感を生むのですが、ロックなはずのビートルズの曲にも(とくにポール・マッカートニーには)しばしば伝統的なポップスの影響がみられます。

さて、理論的には、それぞれのコードとその役割によって使える音階(スケール)が決まっているので、それを楽譜の下に載せておきました。最初のFのスケールとは、それぞれのコード

で少しずつ使える音が違います。コードごとのスケールをチェックした上で、最上段のメロディを見ると、2小節目のB(シ)の音がナチュラル(♮)になったり、C(ド)の音がシャープ(♯)したりしているのも実に理論とピッタリです。

でも、ポール・マッカートニーはいかにしてこのメロディ・コードを生み出したのでしょうか? 別にコード理論の詳しい分析をした上で設計施工したわけではなく、ギターをボロンボロンと弾いているうちに思いついた、というのが妥当なところ。いきなり転調してしまうメロディ展開はポールらしいけれど、ギターのコードはポップスの昔ながらの進行です。小さいときから音楽が好きで、いろんな曲をギターでコピーとかしているうちに、なんとなくコード展開が身について、そのうちオリジナル曲を作るうちに才能が爆発、ということですね。オリジナリティはいきなり何もないところから生まれません。もともと音楽好きで、いろいろな名曲を血や肉として吸収しておくことは絶対に必要なのです。

このテキストには収録されていません  
試聴用サンプルプログラム

```
10 CLEAR500:CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="a3303Q5T90V12L2FFE<A>DD4C4"
30 B1$="a1005T90V9L8R8FFFR8FFFR8EEER8EEE
R8FFFR8FR8F"
40 B2$="a1005T90V9L8R8CCCR8CCCR8<BBBR8>C
+C+C+R8CCCR8CR8C"
50 B3$="a1004T90V9L8R8AAAR8AAAR8GGGR8GGG
R8AAAR8AR8A"
60 C1$="a4505T90V12L8GFF2.R4AB>C+DEFE4DD
&D2"
70 PLAY#2,A1$,B1$,B2$,B3$,C1$,"R24"+C1$
```



# 必殺移植仕掛人はおばおから 今月のすべてのMSXユーザーに!

## いよいよ 情報

ばおばおが有限会社バショウ・ハウスというのをやっているのを知っている人はどれくらいいるのだろうか。そう、私はこう見えても超零細ソフトハウスの経営者なのである。会社名は芭蕉庵をそのまま英訳している。庵というのは「いおり」と読んで家のことだから、芭蕉の家つまりBASHO HOUSEなのである。芭蕉庵とは松尾芭蕉の庵のことで、彼がその名をつけたのは、芭蕉という植物は葉が台風やなんかですぐ破れてし

まうものだから、風が吹いたらなくなっちゃいますよ、それほど揺る立って小屋ですよという意味で名付けたもので、ばおばおもその心を見習って会社名にした。なべて世の移り変わりは云々などという話はしないが、先日そのバショウ・ハウスにユーザーからお便りが来た。X68000ユーザーからのもので、最近ソフトが少なくなってきていて、これはX68ユーザーがコピーしまくってたせいだ。だから、コピーのできないCD-ROMで

### 今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	三国志III	光栄	P	174
2	9	ドラゴンレジャー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	86
3	2	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	65
4	8	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	51
5	3	サイレントメビウス	ガイナックス	P	49
6	4	ストリートファイターII	カプコン	AG	42
7	6	ぼっふるメール	日本ファルコム	P	36
8	30	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	35
9	13	A.I.V.I.A 列車で行こう	アートディンク	P	26
10	5	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	22
11	10	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	18
12	38	ジーザスII	エニックス	P	14
13	19	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	11
13	14	大戦略III'90	システムソフト	P	11
13	17	ランス3	アリスソフト	P	11
16	18	シャングリラ	エルフ	P	10
17	11	ダイナソア	日本ファルコム	P	9
18	12	ブランディッシュ	日本ファルコム	P	8
19	15	シムアース	イマジニア	PG	7
20	7	ドラゴンクエストIV	エニックス	G	6

■1992年5月号アンケートハガキ1000通より集計

※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します  
なお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

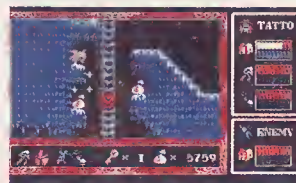
## なんとか移植されないもんかなア



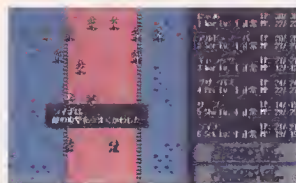
①1位は「三国志III」でも、いまだところ移植予定はなし。画面はPC-98版

ソフトを出してくれないか、というような内容のお手紙であった。そう、苦しんでいるのはMSXだけではないのである。バショウ・ハウスは幸か不幸かX68のゲームを出したことがないのでなんとも考えようがなくて、努力はしてみよう、という気持ちである。

と、そんなことが頭に残っていたら、こんな読者のお便りが目に止まった。「ばおばおさん、こんにち。4月号を読んでコナミとエニックスに手紙を出してみました。そのうち、エニックスから返事が来ました。「MSXに新作の予定はありません」というものでした。個人の手紙に返事を書いてくれた点はうれしかったのですが、内容が残念でした。読むものを複雑な心境にする、そんな手紙でした」というもので、ソフトハウスへの働きかけは始まっているのだな、というシンクロニシティというか。もうひとつ「ばおばおさんに質問です。『ドラゴン創世紀』に質問です。『ドラゴン創世紀』というのもあった。そうバショウ・ハウスの新作なのである。今は98版を出すのに必死なので、ほかのことは考えられない状態。



②はおもお推している・ぼっふるメール。画面はPC-88版



③ロードス島戦記IIも移植希望は多いんだけどね……。画面はPC-98版

移植希望が100票越したら、本格的に検討しようと思っている。

さて、先日「ソーサリアン」のシナリオコンテストの最終審査のため日本ファルコムに行ってきた。加藤社長に会ったら、「MSXにも移植してください」と頼もうと思っていたのだが、何もいえなかった。うーむ、意志が弱いんだよねー。でも加藤社長はこのページを読んでいるらしいので、このページでいおう。MSXのソフト出してくれー!! お願いします。特に「ぼっふるメール」あたりはMSXなんか合いそうなんだけどなあ。オリジナルがPC-88ということもあるしね。

ということで。残念ながらこのページで改めて発表するようなニュースはない。なんだから、毎回ニュースがないので、心苦しいのではあるが。では、また来月!

### 移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1628
2	2	シムシティ	イマジニア	PG	983
3	3	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	678
4	4	ダイナソア	日本ファルコム	P	620
5	8	三国志III	光栄	P	611
6	5	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	604
7	6	大戦略III'90	システムソフト	P	520
8	7	ブライド下巻完結編	リバーヒルソフト	P	498
9	9	ストリートファイターII	カプコン	GA	450
10	10	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	415

■1991年1月号より1992年5月号までの集計



# ON SALE

オンセール

## 発売中のNewソフトを再チェック!

4月中に発売になったソフトをフォローしている今回のオンセール。入手困難なゲームについてまとめたユーザーの主張も、ぜひぜひ読んでもらいたい。

(記号の意味) 無印はMSX2/2+, ●はMSX, MSX2/2+, ★はMSXターボR専用, ◎はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また, □のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に, [MIDI] はMIDIにそれぞれ対応しています。なお, ソフトバンダー武蔵(タケル)で発売のソフトは, すべて税込の価格です。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

## 4月1日から4月30日までに発売されたソフト

- 4月2日 ●ヨーロッパ戦線(R)/光栄/12,800円□  
 ●ヨーロッパ戦線(D)/光栄/12,800円□  
 17日 ミディコン(D)/ビッツ/9,800円[MIDI]  
 24日 ピンクソックス8(D)/ウェンディマガジン/6,800円□  
 27日 ●ピラミッドソーサリアン(D)/ブラザー工業/3,800円□

※「ヨーロッパ戦線」のサウンドウェア付きは15,200円。「ピンクソックス8」は初期分のみパズル付きで8,400円、それ以降は6,800円。

## 4月のソフトセールスTOP10

おおかたの予想どおり4月のトップは、光栄の『ヨーロッパ戦線』。正統派のSLGファンには待てましたの作品だ。そして2位には『ピンクソックス8』がランクイン。『ソーサリアン』も3位に返り咲いた。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↑	1	—	ヨーロッパ戦線	光栄
↑	2	—	ピンクソックス8	ウェンディマガジン
↑	3	—	ソーサリアン	ブラザー工業
↓	4	6	DPS SG set3	アリスソフト
→	5	5	秘密の花園	GAMEテクノポリス
↑	6	—	伊忍道・打倒信長	光栄
↓	7	5	ピンクソックス・マニア	ウェンディマガジン
↑	8	—	幻影都市	マイクロキャビン
↑	9	—	FRAY	マイクロキャビン
↓	10	1	エル	エルフ

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします。J&P渋谷店調べ

GAMEテクノポリスの「秘密の花園」は、先月についに5位に昇り、健闘した。

## J&PテクノランドにはMSXのソフトがいっぱい

むかしMFファンに「ぶらりショップひとり旅」ってコーナーがあったのを覚えてる人いるかな? オンセールの前担当者だったカミーユが、ショップに向いてソフトの売れ行きを調査したり、お店の人にインタビューしたり、という気まぐれなコーナーだった。このあいだ大阪のJ&Pテクノランドに行ったので、ちょこっと売り場をのぞいてみたら、あるあるわMSXのソフトがいっぱい。さすがはJ&Pって感じ。今月のユーザーの主張じゃないけど、手に入らないソフトがあったら、ここへ立ち寄ってみるといいぞ。



◎売り場にはMSXのソフトがいっぱい。テクノポリスソフトの「ウルフAT」が、なんと971円で売られていた……

## ユーザーの主張

### 今月のテーマ「幻のソフト入手計画・その2」

今月は、前回にひきつづき「幻のソフト入手計画」をテーマにお送りする。先月、ふるいソフトを置いているショップを教えてください、掲載してみようと思う。

●新潟市にある、パソコンショップP1C万代店には、「イース」シリーズがそろっていて、光栄のゲームもほとんどある。あと、「エルギーザの封印」「ピクセル3」「ラスト・ハルマゲドン」「SDスナッチャー」「クリムゾンIII」「ファミクルパロディック2」「テトリス」も置いてある。(新潟県/中田洋一くん)

●「激ベナ2」と「メタルギア」は、秋葉原のラオックス・コンピュータ館に売ってました。(東京都/鬼澤邦久くん)  
 ●ボヨヨ〜。『激ベナ2』なら、4月ごろ秋葉原の石丸電気マイコンセンターに売ってたよ〜。『ファミスタホームランコンテスト』も500円で売ってた。(千葉県/山口祐輔くん)

●大宮にある、カメラのニシダでは、「フラッピー」が900円くらいで売られていた。これは4月の話なんで、まだあるかもしれない。(埼玉県/沢木崇くん)

●千葉県柏市の、Piu柏店で「ぎゅわんぶらあ自己中心派2」を発見しました。5月11日18時現在の情報。(千葉県/政木将利くん)

●ラオックス千葉店で以下のソフトが売ってました。「王家の谷」「ラ・ヴァール」「ソーサリアン(パッケージ版)」「イース」「ウィザードリィ(ディスク版)」「マスター・

オブ・モンスターズ(マップコレクションもあった)。(千葉県/須藤治久くん)

●仙台市の太白区長町のシーガルという店には、「ぎゅわんぶらあ自己中心派」「ハイドライドIII」「ウルティマIV」「魂斗罗」「覇邪の封印」「時空の花嫁」「ラスト・ハルマゲドン」「コナミの占いセンサーション」「イース」など懐かしいソフトがあります。(宮城県/海老沢茂くん)

これらは、ほんの一部だけど少しは参考になったんじゃないかな? あと、マイクロキャビンにある在庫情報(ふるいもの)は次のとおり。●「はーりいふおっくす〜雪の魔王編〜」(R)5,900円 ●「セイレーン」(D)7,800円 ●「殺人倶楽部」(D)7,800円 ●「倉庫番パフェクト」(D)6,800円 ●「スーパー大戦略」(D)8,800円 ●「スーパー大戦略マップコレクション」(D)9,800円。これ以降のものはショップで十分手に入るはず。興味のある人は問い合わせよう(マイクロキャビンは☎0593-51-6482)。

以上、2か月連続で紹介した「幻のソフト入手計画」だが、とりあえずこのへんでおひらきしたい。この企画は好評だったので、またやってみようとも思っている。さてさて、次々回のテーマだが、「プリンセスメーカー私的ゲーム評」でいくことにした。実際に自分でプレイした感想を、箇条にレポートしてもらえたらうれしい。しめ切りは6月末日(必着)、発表は9月情報号だ。(ときさちゃん)

「ユーザーの主張」への  
お便りはこちらへ!



〒105 東京都港区新橋4-10-7 TTM  
MSX・FAN編集部「7月号ユーザーの主張」係

★バガキ採用者には、MFファン特製blankディスクをプレゼント!



A1 GTのここが知りたい! 聞きたいぞ!

# GTフォーラム



★ 今月のテーマ/『MSXView』のフォントはアスキー製

今月はGTの『MSXView』の12ドットフォントの件で何度もアスキーに話をした。窓口や開発の方に毎日あれやこれやと問い合わせたので、少しうるさかったに違いない。だが、

我々にはまだまだ知りたいことが山ほどあるのだ。質問、独自に見つけた情報など、みなさんのつっこみをたくさん待っている。担当は嫌われてもがんばるのだ。

## MSXView

Q アスキーの『ViewCALC』などのアプリケーションの発売予定はあるのですか。

(大阪府大阪市・浅川裕史くん・16才)

A 予定は未定。

残念な話だが、『MSXView』のアプリケーションの発売予定はいまのところない。つまり、みんなにお知らせできる

ほどすでに開発がかなり進んでいるようなものはない、ということだ。だが、世のなかには「まだ発表する段階ではない」ということもある。予定は未定だ。

ところで、Mファンではみんなの『MSXView』の投稿作品をまとめてみたい、というささやかな願望がある。でもまだ数が少なくて現実にはほど遠い。気持ちのある人は応援を!

Q GTには内蔵の『MSXView』用に12ドットの漢字フォントが用意されていますが、2+の漢字BASICと違った表示になるのでしょうか。

(東京都品川区・小野義弘さん・18才)

A そのとおり。

GTに内蔵されている『MSXView』の12ドットフォントは『MSXView』用のオリジナルのフォント。だから通常の

BASIC画面に出るフォントとも違うし、GTなどに内蔵されているワープロのフォントとも違うのである。2+というのが、松下であっても、ソニーであっても、違うものは違うのだ。ついでにいうと、『MSXView』用ということは、アスキーのオリジナルのフォントなのである。GTはフォントのデータの宝庫かも……!?

## その他

Q A1GTのRAMディスクは512KBフル使用できるのですか。それとRAMディスクを使用して付録ディスクのなかのファイルを2〜3度ですべてバックアップする方法はないですか。また、『μ・PACK』をGTにつけたら合計で768KBになるのでしょうか。

(福岡県福岡市・屋美貴士さん・?才)

A 3つの質問に順に答えよう。

まず、RAM512KBをフルに活用できるか、について。使えるのは352KBのみ。それは、つねに32KBがDOS2用、64KBがメインRAM用、64KBがBIOSなどの内容コピーのために使用されるからだ。

つぎに、付録ディスクのバックアップは、完全にはできないというのが答え。なぜなら、バックアップできない特殊な内容が付録ディスクに入っていることが多いのだ。ただし、それ以

外のファイルになっているものはできるけどね。

3つ目の『μ・PACK』でRAMを増やそうという考えだけど、これはかんたん。GTと『μ・PACK』で608K、さらに『MEM-768』を差すと1376Kになる。ここまでくると、ハードディスクを買ったほうがいいのでは、と思うが……。

ちなみに、RAM容量を知るには、CALL RAMDISK (2048, A)①、PRINT A①とすればいいのだ。

Q R800とZ80を同時駆動すると速度が数倍上がるというのはなぜですか。

(愛知県豊田市・松山賢さん・18才・会社員)

A GTでは同時に駆動しない。速くなる話はどこで聞いたのだろう。

GTでは切り換えて使用するので同時というのはありえない。もし、仮に考えてもZ80がR800の足手まといになるので意味がない。おとなとこどもがいっしょに走っても、速さはおとな以上にはならないでしょ。

Q 5月情報号でV9990というのが載っていましたが、それをMSXに使うと値段はいくらくらいになるのですか。

(広島県広島市・山川健太郎くん・?才)

A 10万は軽く越えそう。

まず、MSXとして互換性をたもつためにいまのV9958をはずせないのを前提にして、V9990を載けると、編集部の予測で4〜5万は軽くアップすると思う。そのための設計費用や、内蔵ソフトのバージョンアップなど、お金がかかるのだ。

## 耳寄り情報交換コーナー

編集部やメーカーでも気づかなかった耳寄りな情報を紹介。ここへの情報提供もよろしく。今月はちょっとマイナーな話題だ。

●私は『HALNOTE』にスター精密TR-24CLを使っています。このプリンターはNM互換ですが、『HALNOTE』にはNMのプリンタドライバがありません。最初はイメージ印字の際、文字に隙間ができてしまって困りましたがプリンタドライバを『PR2012. PD』

「PRN-T24K. PD」にプリンタの本体のディップスイッチをNo. 5のみOFFにすると正常に印字できました。次にディップスイッチをすべてONにしたまま正常に印字できないのかと試した結果「M-1024X. PD」「M-1024X 2. PD」は正常に印字できました。ただし、NMの宿命で印字サイズが8/9になります。解決策として用意されているプリンタドライバをすべて試すことを提案します。

特にM-1024シリーズのプリンタドライバ(があれば)念入りに試してみてください。文字や罫線に隙間ができるだけなら、プリンタ本体のディップスイッチの設定を変えれば、たぶん正常に印字できると思います。『MSXView』とはソフトは異なりますが、参考になれば幸いです。(千葉県鎌ヶ谷市・渡辺英世さん・?才)

来月は、GTの『MSXView』のPCM使用確認情報予定。

お便り、つっこみ  
待ってます

A1GTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。  
〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア MSX・FAN編集部「GTフォーラム」係



世のなか名前がないものはない。名前がないと実に不便だ。だから今回はネーミングについて。自分で世界を作るんだっ

たら、やはり神になった気持ちで名前をつけてみよう。そうすると、まわりにある名前って気になってしかたがなくなる。

# ネーミングって楽しい作業!?

## ネーミングはほんとうに楽しいか

自分の作るゲームに登場するすべてのものに名前をつけるという行為は、実に楽しかったりする。なぜって、いちばんかんたんそうだから。はっきりいってこれは誰にでもできる作業なのだ。ゲームのことを何も知らないヤツでも、これだけは絶対にできちゃうのだ。実際、この僕も、この名前をつけるという作業は最初は好きだった。最初はね……。

以前、「タイトルをつけるときの技術と心」というテーマで、講座を進めたことがあるよね。だいたい覚えてるかな。あのとき、タイトルというのは、なんだかんだいって思い入れがあるものだと書いた。そして、やはりそれなりに意味を表すものにしなければいけないと。

が、それとは別。はっきりいって、1つ1つのアイテムや武器の名前までオリジナルのものを考えようとすると、タイトルをつけるときのような気合でのぞんだら身がもたん。

確かに、最初にゲームを作るときは「よし、がんばってすごい名前をバシバシ考えるぞ!」てなくあいで気合が入るものだが、数をこなせばこなすほど、さすがにアイデアが追いつか

くなる。

僕の場合、最近小説からゲーム・シナリオまでふくめて1度に4〜5本同時進行させるのは当たり前になってきた。こうなってくると、登場人物の名前を考えるだけでも地獄を見る。たんなる思いつきだけでやっていると、すぐにごちゃごちゃになってしまうのだ。

あちで使った主人公は、こちらで脇役。はたまたそちらで敵役になり、いつの間にやら主人公の名前が違うものになっていたり、というぐあい。

恥ずかしい話だが、自分で書

いておきながら、慣れるまでは一覧表を作って、それを見ながらじゃないとわけがわからなくなってしまふ。何とも情けないが、実際そうなんです。

いくら自分の話に登場するかわいい息子たちといえど、いきなり最初から全員に対して感情移入しにくいものだ。長い付き合いをするうちに、だんだんと親しみ深くなり、それでようやく頭のなかにそのキャラクタが住み着いてくれるようになる。けっこうたいへんなんだぞ。

心をもち活躍する登場人物でさえそういったぐあいだから、

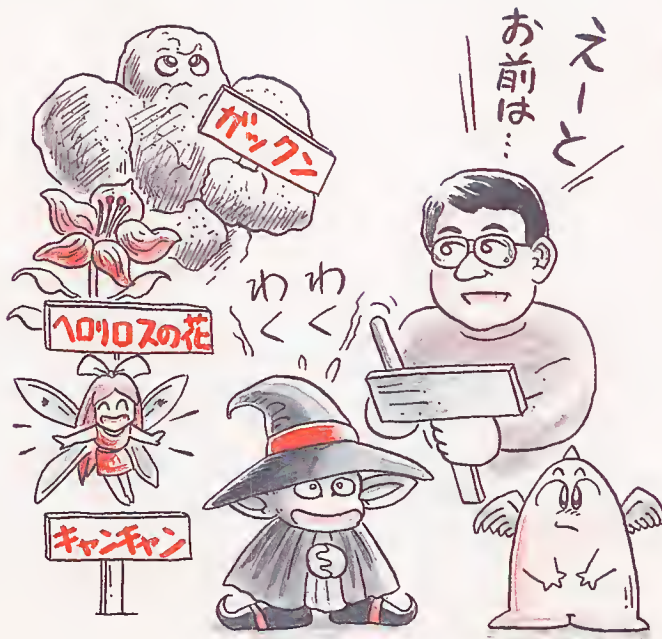
武器の名前や町の名前などのもう最悪。ゲーム・シナリオだったら、最初に一覧表を作るからまだいいが、小説になると町の名前なんかは以前書いた部分をもう1度読み直さないともう地獄。同じ町なのに、3つも4つも呼び名が変わってしまうなんてのは、最初のうちはよくある話だ。あ、僕だけだったらごめんなさい。

と、いうわけで実際飯島はどのように名前というものを決めているか。ここから先は聞くも涙、語るも涙の苦みのノンフィクションなのであった。

## 飯島はこうして苦勞している!

正直いって、いまやゲームにおいては登場人物およびストーリーにかかわる武器やアイテム以外は飯島は何もしていない。ヒー、ごめんなさい、ごめんなさい、ごめんなさい。だいたい、サブのアシスタントが敵キャラから町の名前までいろいろ考えてくれる。自分でほとんどすべての名前を考えたのは「拔忍伝説」ぐらいだなあ。「ラストハルマゲドン」も「ブライ」も、けっこうほかの人にまかせちゃったし。それでも、あのころはかなり自分で考えたんだだけね。

もう、いまはダメ。さすがに



### 助手から一言

ところで、みんなはこの間のゴールデン・ウィークには何をしておごっていたらうか。飯島先生は遠くへ行って……いる自分の姿を思い浮かべながら、ただただ仕事をしてたそうである。自分のつこうだけで、好きなことをやって過ごしていたわけではないのだ。ところで、飯島先生が、仕事をしながら思い描いていたことは、夏の社員旅行である。北海道に2泊3日かけて行く予定だという。解散は現地。ということは、あとは個人レベルでいくらかでも北海道旅行を長くすることができるのだ。







〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「〇〇」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。〇〇のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は①-②		①ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門)	
	□-○		②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) ④その他( )	
作品名	[使用機種名] [ファイル名]			
氏名	フリガナ	( )歳 男・女	ペンネーム	*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□□ フリガナ 都道府県			
投稿日	1992年 月 日			
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名 年 月頃] いいえ			
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ			
	③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか? ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。			
	はい [雑誌名 年 月号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・記事名]			
	いいえ			
アンケート	④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。			
	[作曲者] [歌手・演奏者]			
アンケート	⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。			
	[ツール名] [ロードの方法] [SCREEN]			
作品コメント				

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。



# 投 稿 応 募 要 項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受け付けている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている！

## ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラムによる自作プログラムの発表の場」である。自作のプログラムなら、ゲーム、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむデモ作品、そのほか「プログラムでこんなこともできる」という驚きを与えるもの、などジャンルは問わない。

### ★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、新たに次の3部門を設ける。

#### (a) 1画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

#### (b) 一般部門

1画面以外の、BASICリストの形で掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログラム。従来のN画面タイプ、10画面タイプ、FPP部門のすべてを含む。プログラムの長さは問わないが、リストを多くの人に覚えてもらうことを前提にしたプログラミングを望む。【発表形式】リストなどの本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、あまりにも長大な作品は、リスト掲載を省略することもありうる。

#### (c) CD部門

BASICリストの形で掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(付録ディスクに収録可能なすべてがOK)。【発表形式】4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画となることもありうる。

(a)、(b)、(c)のいずれも、規定(後述)の

応募書類を添付したテープまたはディスクによる投稿に限る。

### ★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つにつき応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)。  
②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)を添付。

③プログラムの解説(変数、スプライト、パターン定義キャラクタ、行番号順の解説、マシン語解説など)を添付。

④作品の資料、解法(RPGなどは完全攻略マップ、SLGはターナー一覧、科学ものは参考理論・公式など)

### ★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」

「ニツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

### ★採用

採用された作品の作者には、掲載誌および規定の謝礼(1万円～5万円)を進呈。ムックなどで再掲された場合も、掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化の場合は、別途契約。

### ★2つの新しい賞(1992年4月号より)

#### ●第2回ちえ熱賞(新人賞)

1992年7月号～9月号で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能性を重視したい。発表は10月号の予定。

#### ●第1回T1M賞(作品賞)

1992年4月号～9月号に掲載・収録される作品のなかから1つを選び、その作者にT1M賞(賞金5万円)を授与。選考形式の詳細は未定。発表は11月号の予定。

## F M 音 楽 館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、作品はすべてBASICのものにかざる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかざる。

### ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

### ★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

### ★採用

規定の謝礼(オリジナル曲か、既成曲かで額にじゃっかんの違いあり)と掲載誌。

## ほぼ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居、イラスト、ぬりえの3つ。得意な部門に応募してほしい。どの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のCGツールでも、本体に付属しているCGツールを使ってもいい。

### ●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

### ●イラスト部門

1枚もの静止画作品。

### ●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(月ごとにしめ切り)。

### ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。

複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

### ★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記。  
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

### ★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はピッサーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。

## A V フ ォ ー ラ ム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

### ●規定部門

毎号塾長が出题。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたい。

### ●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

### ★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

### ★郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでの応募も受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。その他の長いものはなるべくディスクかテープで投稿すること。

### ★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMFANのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

## ゲ ー ム 制 作 講 座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

### ★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルがかならず明記のこと。

### ★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

## ス ー パ ー 付 録 デ ィ ス ク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・「MSXView」で作った作品  
・いろいろなことが便利になるツール  
・MIDI演奏用データ  
・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

### ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募

用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データのターナー一覧)などの資料も忘れずに。

### ★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。  
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

### ★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

### ●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。



## 3月期整理分(6月情報号採用対象者分より)

### ファンダム

●北海道  
FIRE FIGHTER/小倉和秀  
TANGO/今村秀樹  
伝言板2/田原道将  
けろりサッカー/菊地友則  
簡易FM音源ドライバー「フラスコ」/森川悟  
●青森県  
オニウツ in the SPACE 他①/野月陸志  
無頭/東大亮  
Transparent visitor/村林恒  
SUPER SOLLIO/木村誠  
●秋田県  
ゴロコ30/高橋広光  
●宮城県  
With/.../菅原純  
THREE-CHANCE/高橋元  
めざせNBA!!/菅原直樹  
●群馬県  
舞鶴 他③/坂本伸幸  
●茨城県  
でこばち 他①/小林靖彦  
●栃木県  
CHASE/コバ太くん、沼尾弘志  
●埼玉県  
マンボウ・ミサイル 他②/鈴木卓  
MENU/野村周平  
●千葉県  
鯉の滝登り 他①/藤田茂幸  
タムタム 他①/藤井秋雄  
●東京都  
地獄で... とっかん!!/小出俊夫  
神祕の天空図/岩崎明美  
In a forest 他① 藤田毅  
漢字須臾決法吉意漢「岸間航」  
●神奈川県  
COのためのプログラム 他①/萩原健一  
TORISU/時田健嗣  
SMASH/佐藤直樹  
The way to Return/大辻大  
●長野県  
じゃんけんの隣へ 他②/塩沢範之  
バラバラアニメ 他③/中島健仁  
NEW-LIFE/中谷俊  
幻想王国/河田剛生  
30 長尾隆司  
キュウリだ!! 木内靖  
●新潟県  
東京大空襲 他①/水野裕之  
ROUND FORCE/西村耕平  
●福井県  
TOWER OF CAN 他① 北川航  
●石川県  
読書/牛木隆文  
●静岡県  
ぬみがき3分/角谷広昭  
●岐阜県  
いんでいしんさるふ... 他①/今井誠治  
●愛知県  
Jumping Frog 他②/高島学  
RUNNING TO HORIZON/西浦義和  
●三重県  
SHOP 他⑤ 小林由幸  
おっかひこ... 他③/大西良一  
●奈良県  
はったおすぞ!! 他? 米田伸吾  
●京都府  
THE じゃんけん/田辺公一  
●大阪府  
脱出、カールストローム 他①/坂本潔朗  
KANFU/北川純次  
PCM FIGHTER/前田光一  
柔道スペシャル 他①/北川豊和  
●兵庫県  
結婚まであと5年/脇村隆  
PK.CMO/松岡一孝  
MIN/木村善洋  
エルフに似た娘 他①/中沢大作  
THE ICE-HOCKEY/平井友仁  
A-MAN 将棋選手  
●徳島県  
星/藤見貴臣  
●高知県  
神様参詣/岡林大  
block tower 山本哲  
●愛媛県  
わるもの めつやたつぷり GAME/片山均・晋  
モグラたたき/白石直幸  
●福岡県  
SPACE INVADER GAME/吉岡茂雄  
TAKE HOT 他①/大塚裕一  
Fall Stones/濱本浩司  
●大分県  
MSX-MONITOR/大林宝寛  
●熊本県  
3000年戦争・改 他③ 三木一  
●鹿児島県  
The last girl 他① 内田修  
●ドイツ(ユースセルブル)  
さすらいのゴーストハンター パーサー 他②/庄司智秋  
(整理日 3月10日)

### AVフォーラム

●北海道

DANGER! DANGER!!/小倉和秀  
い頃の思い出/大塚敬  
急な坂 他②/佐藤貴行  
高度経済成長 他②/田中一彰  
工藤静香/逢原千  
与作/佐藤直平  
●岩手県  
核爆弾 他③/石倉秀秋  
●福島県  
美少女の微笑/渡辺正臣  
●栃木県  
ヘリコプター/池谷和浩  
STREAM/形山正明  
●埼玉県  
OH MY お金/中島涉  
●千葉県  
はいて 他⑤/寺分敬至  
●東京都  
電話/小出俊夫  
スライム君/矢代真  
照る照る坊主 他④/古川健太郎  
●神奈川県  
三つ子 他③/岡野健介  
地震/奈倉大地  
ミス・コネクト 他②/花岡朋和  
●新潟県  
オーブン・エンディング/久住豪  
●岐阜県  
まわる車輪 他①/今井誠治  
●愛知県  
少年ジャンプ/長谷川健二  
●三重県  
なめくじ/中川直樹  
●大阪府  
モウカリマッ? /吉村一真  
Fi 他②/真国真司  
ロケットワープ/田中友和  
●兵庫県  
サイケ/長谷川誠  
BLACK HOLE/林直寛  
美味/石田敦英  
印字ヘッド 他①/松岡一孝  
蛍光灯 他③/野村宜郎  
●鳥取県  
こいのぼり 他①/井木康雅  
●広島県  
LINE of XOR/栗原竜一  
●徳島県  
DANCING色紙/藤見貴臣  
●福岡県  
サンタフェ 他②/太田雅之  
南国気分/大塚裕一  
テレビの砂嵐 他①/吉岡茂雄  
●大分県  
走る子象 他④/野島智也  
●長崎県  
フォーメロディー/豊田哲也  
●ブラジル  
JUST FOR FUN 他①/西田礼士  
(整理日 3月23日)

### FM音楽館

●北海道  
幻影都市「勝利」/荒川司 他  
ハイファイテン/森川悟  
女神転生「邪教の鼓」 他①/大島国秀  
●青森県  
グラデュス「エンディングテーマ」 他③/春日利文  
サークII〜フレイトビクシー〜 他②/後村勇明  
●岩手県  
穴を掘る子/小林尚  
●秋田県  
めざん一割・完結篇「IN THE MOONLIGHT」/鶴岡朗  
●福島県  
悪魔城ドラキュラ「Heart of Fire」 他① 阿部若広  
DANGER DANGER DANGER!!!/佐藤雅哉  
●茨城県  
POWER/水越功  
●栃木県  
スタートレジャー「要塞突入」 他③/山中久  
●埼玉県  
WALK DON'T RUN/木村栄一  
原想〜POE〜/若本圭介  
●千葉県  
イース「PALACE OF DESTRUCTION」 他 4/千田明  
グラデュス3「Try to star」 他②/松村弘和  
イース3「Be careful/鈴木健一」  
●東京都  
パーキング・ストリート 他②/藤田毅  
イース「Departure」/柳橋清隆  
GAN・POO -64-/木橋彼方  
●神奈川県  
ファイナルファンタジーII「町のシーン」 他①/伊藤順  
ソーザリアン「消えた王様の杖・ヒドラ」 他①/小沢一太郎  
大地讃頌 他①/渡辺慎一  
●長野県  
TECHNOPOLIS/赤羽徹  
●新潟県  
ハイドライド3「ORAGON」/佐藤豪  
風をきいて 他①/斎藤桂貴  
スーパーマリオワールド「アスレチックBGM」/久住豪  
●福井県  
ドラゴンクエストII「死を闘して」 他①/谷口洋一  
●岐阜県  
COSMIC RHAPSODY 他①/川村昌史  
ファイナルファンタジーII「戦艦」/宮田知和

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は6月情報号のために3月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の投稿あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしています。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

●静岡県  
MHz 他②/伊藤太介  
●愛知県  
ドラゴンクエストIII「海を越えて」/柴田祐一  
●三重県  
スナッチャー「THEME OF SNATCHER」/広瀬剛巳  
ウィニングラン「Theme from Winning Run」 他③/角山章  
●大阪府  
REO MOON 他②/福井英晃  
イース3「貿易の街レドモンド」/曾我部崇  
●兵庫県  
ハイドライド3「ドラゴンがいる扉直でBGM」/大賀勝利  
カチューシャ/野上雅平  
イース3「ステイクス」 他③/谷口文宏  
5周年おめでとう/長谷川誠  
イース3「Be careful」/柴田孝一  
●奈良県  
ヘラクレスの栄光II「荒野に吹く風」 他①/湊宏  
ブーヤン「おおかみ来るぞ」/山中隆行  
Shooting Oancer 他④/野尻武史  
●和歌山県  
グラデュス2「7面のテーマ」/大澤和孝  
●鳥取県  
ドラゴンクエストIV「ジブシーの旅」 他①/山中善清  
●岡山県  
ドラゴンクエスト「序曲」 他②/北川智昭  
●山口県  
RunFor...? 他⑥/河野光明  
●愛媛県  
ドラゴンクエストII「果てなき世界」/野首信隆  
●高知県  
宇宙船 他②/岡林大  
●長崎県  
ナスカに吹く風/長野大介  
(整理日 3月23日)

### ほろ梅庵のCGコンテスト

☆イラスト部門  
●北海道  
果てしない旅/渡辺充正  
満月の夜に.../吉田邦臣  
●岩手県  
バードランドの鐘/千田昭昭  
●秋田県  
戦場/網管規  
●山形県  
一つ目小僧の逆襲/茂木拓真  
●茨城県  
にゃんぴ/千塚邦治  
Love&Pluck/井川正俊  
●栃木県  
夜がよいてすわ!!/田村真一  
●埼玉県  
お月見 他①/茂木章  
妹嫁/相田一樹  
のどかなあ〜/初見一雄  
タイトル無し/末谷光章  
●千葉県  
天を駆ける/佐藤幸一  
Spring Field/佐後礼太郎  
●東京都  
サーク外伝FRAY(オリジナル風)/森野和恵  
たすけて!!/斎藤正徳  
もっちゃん/友井誠  
Frau/伊藤大樹  
PEACEFUL OAY 他①/鈴木裕之  
STEPFACES-GIRL/内藤光洋  
●神奈川県  
アルプスの少女/間辰昭  
再婚の涙/飯野恵子  
ねずみねこ/南雲太郎  
月にささる歌/廣瀬剛  
SKY CITY/鈴木雅之  
●山梨県  
夏/海/小事務  
●長野県  
公園で/百瀬貴之  
新入社員/小池健  
寝こける女/馬淵隆史  
無敵/竹内理  
●新潟県  
CYBER TASH/佐藤豪  
●富山県  
シャイニング/宮本哲也  
●岐阜県  
最強の幻像/原島悠  
ファンロード 他①/門底昭  
●静岡県  
夏の思い出/鈴木淳一  
●愛知県  
しやら/若井大輔  
世界征服 他②/竹内久彦  
ラプンツェル異聞/加藤由紀子  
●京都府  
最新型の子の女 他①/宮先雅之  
●大阪府  
彼女と一緒に... 他②/津国真司  
すてきなおりもの〜鈴葉〜ひ〜 他①/千塚佳  
復活の胎動/須田訓明  
●大分県  
ホールアップ/大川容大  
In China/高見貴士  
●兵庫県  
キョエ/橘勝己  
君からの便り 他 3/菅原武典  
●鳥取県

In The Moon Light/猪口亮  
●岡山県  
世に名だたる勇敢なlighterレムと〜/遠野大輔  
Combat/川崎真文  
●広島県  
行つたもええよ/丸本真一  
みくすは眠ってる 他①/湯田昌己  
●徳島県  
星の海に消えて.../谷内恭介  
●高知県  
FLOWER/岡林大  
●福岡県  
まおう 他②/野中健  
●長崎県  
夜の犬塚博物館/村瀬修一  
●大分県  
恋する乙女/柴田英治  
戦闘 他②/若木啓一  
●鹿児島県  
KAPPA/原田英樹  
☆紙芝居部門  
●青森県  
Winning Run/小沢達郎  
●石川県  
打ち上げ/牛木隆文  
●大阪府  
「アングルサム」第一話・三人の出会い/津国真司  
「サヨナラ」 他①/柴谷功  
(整理日 3月13日)

### ゲーム製作講座

●群馬県  
ZANSHIN/井ノ川順二  
●神奈川県  
堀宝取/稲垣健  
●愛知県  
ハイパー・ドライブ・ゲーム/荻野尚規  
(整理日 3月19日)

### スーパー付録ディスク

☆バックストーリー原案  
●宮城県  
オリジナルバックストーリー/桐野えみ子  
☆MIDI演奏データ  
●奈良県  
カノン 他②/大塚隆生  
●兵庫県  
「どんなときも」アレンジバージョン/金子安士  
●広島県  
君をのせて 他③/船岡俊平  
☆MSXView  
●茨城県  
Boot-upプログラム/高須淳一  
☆オリジナルプログラム  
●東京都  
付録ディスク・バックアップツール/大門秀雄  
COデック/宮内悠介  
●神奈川県  
簡易 漢字ファイルリーダー+笹野貴義  
AVフォーラム・オリジナルオープニング&エンディング/時田健嗣  
●富山県  
「エメラルドドラゴン」セーブデータ/小川恭弘  
●愛知県  
OOC FILE READER/神谷誠  
付録ディスク・バックアップツール/後藤誠  
「リザード」風の掛けあわせシミュレーション 他⑤/栗津裕之  
●大阪府  
「エメラルドドラゴン」セーブデータ/橋本誠  
PSGでおしゃべり Ver.1.0/津国真司  
●徳島県  
通信プログラム 他⑤/林和明  
(整理日 3月23日)

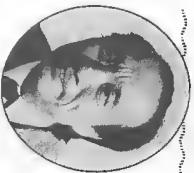
以上468作品



記憶術を親子2代で完成させた――

## 「試験の神様」こと

渡辺剛彰先生（記憶術講座・監修）



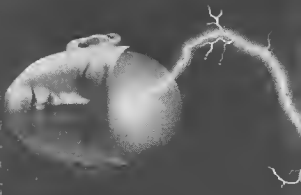
成績はビリからトップへ！

渡辺剛彰（たかあき）先生は中学2年の時、記憶術の創始者である父・彰平氏より記憶術を習い、成績は「ビリからトップへ」急上昇しました。その後、記憶術を完成させ、東大入学、司法試験合格という道を歩んだことは有名です。このため先生は「試験の神様」と言われるようになりました。このすばらしい記憶術を身につければ、あなたも暗記ではだれにも負けなくなります。

記憶術の原理がスグわかる  
＜わしい案内資料を＞

# 無料贈呈

★このハガキを今すぐポストへ！  
案内資料をさしあげます。



●驚異の渡辺式＝暗記の超技術

# 記憶術

＜通信講座＞

高校受験コース  
大学受験コース  
一般コース  
（資格取得向）



郵便はがき

1164-000

760

料金受取人払

中野局承認

1200

差出有効期間  
平成5年4月  
30日まで

東京都中野局  
私書箱第1号

(杉並区高円寺南1-33-3)

切手は  
いりません

東京カルチャーセンター  
記憶術講座 行

MSX・FAN(588F)

記憶術各コース別の詳しい

案内書無料贈呈

▼下記に必要事項をご記入ください。

フリガナ	年齢
氏名	
フリガナ	
住所	
電話	市外局番 ( ) 郵便番号
●大学受験コース ●高校受験コース ●一般コース(資格取得向) (希望のコースをマルで囲んで下さい)	

キリトリ線

MSX・FAN7月号ハガキ



# 試験直前、あふれるように思い出す!!

キミのライバルはもう、やっこいぞ!

部活とも両立できて、志望校合格!!

私は記憶術を始める前は勉強は全くできず、しかも志望校に入れるのかどうか、部活と勉強を両立するために部活は休むのを始めてからは短い時間でたくさん勉強がはかどりました。まさか部活と勉強を両立できたので合格した時、うれしかったです。記憶術を始めてからは毎日勉強がはかどりました。まさか部活と勉強を両立できたので合格した時、うれしかったです。記憶術を始めてからは毎日勉強がはかどりました。まさか部活と勉強を両立できたので合格した時、うれしかったです。



平野由貴さん 福岡県

## 記憶術

〈渡辺剛彰先生監修・指導 通信講座〉



試験の神様があなたに秘術を伝授します!!

私は記憶術を始める前は勉強は全くできず、しかも部活一筋でしたので、こんなことで志望校に入れるのかどうか、とても心配でした。(中略)しかし、記憶術を始めてからは、短い時間でたくさん覚えられ、部活とも両立できるので、とてもやる気はでるし、楽しく勉強がはかどりました。志望校にもあと合格/記憶術を始めて、毎日とても楽しく過ごしています。

1時間で歴史年表丸暗記



富山県 谷田優子さん (富山県立滑川高校合格)

記憶術は私の人生を大きく変えました。はすかしなのですが、私の成績はつうしろから数えるほどで、希望校はあきらめてください。と言われるほどでした。しかし、記憶術を始めて、今ではトップグループです。1時間で歴史年表を全部覚えてしまいました。無理と言われた志望校にも合格し、先生・両親・友達にびっくり。自分でも信じられないほどでした。今では友達にも入会を勧めています。本当にありがとうございます。

人生を変える最高の教材



熊本県 山口和彦くん (熊本県立南関高校合格)

僕が記憶術を知ったのは、中学の3学期でした。当時先生から「はつきり言っておきな」と言われていましたが、記憶術を始めて、ぐんぐん暗記できるようになり、とうとう

必勝!! 高校受験 大学受験 資格試験



愛知県 本田孝次くん (名古屋大学経済学部合格)

無理だと言われた高校に合格/しかもレベルの高い情報処理コースに入れたのです。もうあがないという時に、短時間で覚えられたことは、本当にたすかりました。高校でも常に3位以内という高成績です。僕にとっても記憶術は、人生を変える最高の教材だったのかも知れません。バスの中で勉強し、名大合格

高校のバス通学は、往復で1時間半。この時間を活かそうと思い、参考書を読んでいたのですが、集中できませんでした。そこで記憶術を始めたら、1往復する間にものすごくたくさん覚えることができました。日本の成績は、とうとう学年で一番になりました。苦手の化学も克服し、悲願の名大に合格しました。今は情報処理技術者試験を受けようと思いついて記憶術を活用しています。入試以外でも記憶術は大変役に立っています。

記憶術なら志望校のランクアップも簡単!

試験の結果で、自分はその学校に行きたいのに無理だ!なんてあきらめているあなた。効果的な勉強をすればそんな悩みはふきとんでしまいます。記憶術をマスターすれば志望校合格は夢ではありません。ここで、北見緑陵高校に合格された、東沙織さんのおたよりをご紹介します。 「私は半年前、担任の先生から志望校は難しいと言われました。それなりに頑張っていたのですが、成績があまり伸びな

ったので、母に頼み記憶術を始めました。それから成績も上がり、受験当日、記憶術で得たものをすべて発揮できたという確信/発表の日、見事合格した私は記憶術に感謝しました。あなたも、記憶術で、志望校合格にチャレンジしてください。

全国から「合格」の声が

受験生に絶大な人気を誇っている記憶術、みごと志望校に合格された方々から、喜びの声が届いています。早稲田大学教育学部に合格された、藤島陽子さんのおたより、「記憶術を知った瞬間にも効果的な勉強法があったのが嬉しかった反面、知らずにいたこれまでが悔やまれました。どんな勉強にも役立ちましたので、あなたも記憶術を利用して頑張ってください。」 まだ記憶術を知らないあなたにとって、試験勉強は苦しく、つらいものでしょう。一日も早く暗記テクニックをマスターして、受験勉強を短時間で楽しいものにしましょう。あなたのライバルは、密かに始めているかもしれない!

今からでも遅くない。

キミも今すぐ始めてみないか。

受験用歴史年表から英単語までラクラク暗記

記憶術の資料・無料贈呈中

今なら「記憶術」の詳しい案内書を無料プレゼント!

左のハガキに必要事項を記入して、今すぐポストへ

東京(03)3317-2811 (受付)朝7時~夜9時/年中無休  
〈本校所在地〉  
東京都杉並区高円寺南1の3の3  
東京カルチャーセンター

の「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。それは、受験用歴史年表から英単語まで、どんな勉強でも、ラクに暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもろろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバツチリ/受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

徹夜勉強するより記憶術で短時間でやった方が効果的!

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ。だから一夜つけ、おおいにけつこう/ネジリハチ巻で毎日毎日カリカリやるばかり勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。だからこそ記憶術なのだ。この記憶術をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績はビリからトップへ。東大在学中に司法試験に1トップ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者かその校術をキミに伝授するのだ。

講座内容は全部で3コース

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース(資格取得向)



# 想い叶う。

サイバーパンク・超伝奇RPG

ILLUSTRATION by YUKIO KITTA. CHARACTER DESIGN by 百鬼丸.

## ILLUSION CITY 幻影都市

© 1991 MICRO CABIN CORP.

### 新発売

●PC98VM, UVシリーズ  
EPSON PCシリーズ  
PC88VA対応 MIDI対応

●MSX turbo R 専用 FS-A1ST/FS-A1GT  
5 RAM 128K 1MB  
MIDI MSX-MIDI対応

各¥9,800(税別)

- 8等身キャラクタ採用
- キャラクタ演出革命
- VRシステムVer. 2.5搭載
- MIDI対応
- ジョイパッド&マウスオペレーション可能

◆NIFTY-Serve体験版ソフトウェアステーションに「幻影都市98版デモ」が登録されています。



株式会社ポリスター  
DATAレーベル  
「幻影都市」CD全曲集  
新発売！  
価格2,400円(税込)  
PSCX1043



## Xak SERIES.

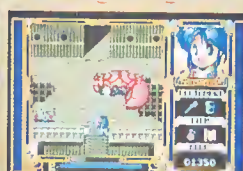
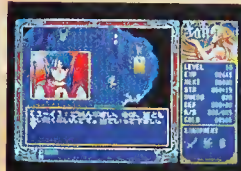
© MICRO CABIN CORP.

Xak  
The Art of Visual Stage

[Xak]  
Rising to the Challenge

FRAY  
The Art of Visual Stage

Xak Precious Package  
The Tower of Gazzel  
—カゼルの塔—



#### Xak

●PC-98 ●PC-88SR  
●MSX2.2+, turbo R ●X68000  
¥8,800(税別) 好評発売中

#### Xak II

●PC-98/88VA ●PC-88SR  
●MSX2.2+, turbo R  
¥8,800(税別) 好評発売中  
●FM TOWNS  
¥9,800(税別) 好評発売中

#### FRAY 98シリーズ新発売 /

●PC-98/88VA ●MSX2.2+  
●MSX turbo専用  
¥7,800(税別) 好評発売中

#### Xak The Tower of Gazzel

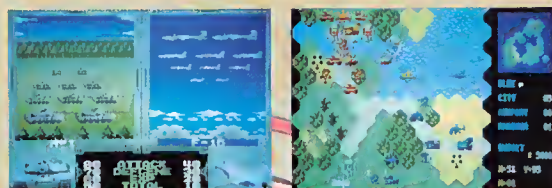
●PC-98/88VA ●PC-88SR  
●MSX2.2+, turbo R  
¥7,800(税別) 好評発売中

すきな





PHOTO by KATSUHIKO TOKUNAGA.



## シミュレーションゲーム CAMPAIGN VERSION 大戦略II

©1989 SYSTEM SOFT CORP. ©1992 MICRO CABIN CORP.

湾岸戦争で登場した超最新ハitek兵器が続々登場!

■空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場 ■新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場 ■地形には港を追加 ■ほぼ全ての航空機が武器交換可能 ■熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制のインシアティブ制を導入 ■新ユニットの登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新 ■ゲーム開始前に3カ国で同盟関係の設定可能

グラフィック監修: 末永仁志

MSX TURBO R MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源

新発売

¥8,800(税別)



ものはすき!

## シミュレーションゲーム プリンセスメーカー

©1991 GAINAX ©1992 MICRO CABIN CORP.

あなた色に染まります。

声優はジャンプ放送局でおなじみの横山智佐  
あなたには、あなたの娘が幸せな一生を過ごせる、十分な教育を施し、りっぱな女性に育て上げる義務があります。  
豊かな未来、そして夢の実現。  
史上初の「キャラクター育成シミュレーションゲーム」ここに誕生!

STAFF  
Programming  
伊藤勝巳、青木正二郎  
Graphic  
川口洋一郎、陣内靖弘、石川慎二  
Sound  
瓜田幸治

新発売



MSX TURBO R MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 要漢字 ROM ¥14,800(税別)

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン  
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482  
最新ソフト インフォメーションダイヤル ☎0593(53)3611





梅雨が明ければいっくに星空の季節である。海や山で夜空を見上げて流れ星をじっと待つ、なんてロマンチックだ。今年こそはウキウキドキドキの夏休みにしたい。でもいまはまだ梅雨。本の集中紹介だ。

## BOOK

### 光栄の本2冊

①諸葛孔明・逆境からの挑戦／シブサワ・コウ監修／1480円(税込)

逆境からはいあがって英雄になった人々の内面を掘り下げ、その手腕やひらめきの本質などを追究した本。諸葛亮のほか、「カルタゴの副将ハンニバル」、「異形の忠臣楠木正成」、「改革する宰相王安石」、「反ファシズムの戦士チャーチル」を収録。英雄の意外な一面に出会える。

②大のオトナのゲーム派宣言／電楽別冊／1380円(税込)

若いゲーマーむけではなく、大人のホビーの対象としてのゲームをじっくりレポートした本。すぎやまこういち氏や新井素子氏のインタビューもあり、数か月でどんどん古くなるゲームではなく、じっくり相手をしてくれるアダルトゲームを語ったところが新しい。見る本ではなく読む本。



④英雄たちの逆境をのり越えた姿を追究する



⑤ゲームをじっくり楽しみたい大人の人へ

## BOOK

### 美少女アルバム第4弾と美少女ゲーム最前線第6弾

Mファン編集部制作の美少女本と、アソコンから発売の2冊をいっしょに紹介。最近はこの手の本が手に入りやすい。いずれも本屋さんで本の名前と出版社をいえば、取りよせてくれる。



MSXユーザーにはおなじみのウェンティマガジンの美少女アルバム。5月末にすでに発売中、早く買わないとなくなっちゃうぞ!



美少女ソフトの攻略とヒントの本。ダンジョンマップもあって助かる

「ピンクソックス」シリーズの最終作品の第8巻を記念して、さやか、まなみ、ゆかの3人の魅力に迫った美少女シリーズ第4弾。ページをめくっていくと、大きく開いた彼女たちの瞳にう

っかりすいこまれそうになる。3人の秘密の日記の初公開をはじめ、各巻のゲームの詳しい紹介や、原画コレクションもある。いつもの美少女名鑑も、こんなに女の子がいたのか、とびっくりさせられる。さらに、ファンにはたまらない、カルト・クイズ特集もうれしい。と、わくわくした企画だらけだ。そうそう、銀はがしなどのおまけネタもお楽しみである。

⑥美少女ゲーム最前線パート6／アソコン・すばあスペシャル17／辰巳出版／750円(税込)

人気美少女ゲーム20本の攻略とヒントの本。カラーページが多くてきれい。各ソフトハウスのインタビュー取材記事などお楽しみもいっぱいだ。

## PRESENT

### さあ応募しなさい

①「ピンクソックス8」のジグソーパズル……4名様(提供/ウェンティマガジン)

初回分のにみついてるジグソーパズル。500ピースとは本格的だ。でき上がるとA3サイズ(Mファンを広げたよりちょい大きいめ)になる。

②サウルスランチVOL.5……8名様(提供/ピッツァ)

Mファンの十字軍で好評のトビラCGを集めたCG集。「グラフィックス」のデータとしても、見るだけでもOK。

③Mファンの十字軍のページにトビラCGで登場したピッツァのCG集。2年分もあるから見たて十分



#### 応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、下記の住所まで送ってほしい。  
〒105東京都港区新橋4-10-7  
TIM「MSX・FAN」のさあ応募しなさい係  
しめ切りは6月30日必着。発表は8月発売の本誌で。

#### プレゼント係より

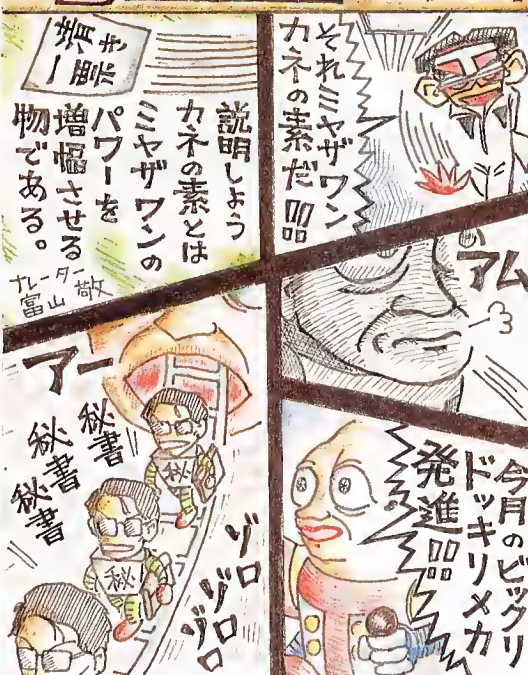
6月情報号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」までの発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどの不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号何ページの何の件かを書き添えて、ハガキで左記の応募方法と同じ住所のMSX・FAN編集部プレゼント係までご連絡ください。なお、通常の発送は、発表後約1か月ぐらいいかります。

④右の写真がジグソーのパズルの状態。左が完成したときの絵。500ピースってけっこういっぱいあるのだ





## 国立大学現役合格

BY 大学生になった  
田中将司タイムオジンシリーズ  
おはこんナマン

◎坂草・大学生になった田中将司といえば、登場しないと思つたら大学受験をしてたのだ。しかし、受験直前まであれだけエタイルのしれない作品をさっさと投稿してきて、受かつちゃうなんてたまたまのじやないぞ(一)

それは別だ。わたしがセクシーダイナマイトだということを証明した笹谷だが(そこまではいってないが)それにしても編集部へ行ったときの反応が冷たいぞ。そんなに冷たいといつてもいいやりたくなるじゃあないか。

●この前、電車でボクの腕がきれいな女の人の胸にあたった。緊張した。普通なら腕を返かすものだが、男の悲しい性、感觸を味わってしまった。そんな経験ありませんか？ (大阪・林徳彦)

きれいな人でなによりだ。よく偶然触れてしまっただけでもかわからず、痴漢はわりとされている人がいるが、

すごい顔の女にそれをやられるとさすがに理不尽だ。

●おはこんに採用されてもテレカがもらえないことがある。功績のあったハガキにとか書いてあるが、誰にのあたったかわからない。●を○にしてはっきりさせるのがいいと思います。

(兵庫・プリンちゃん)

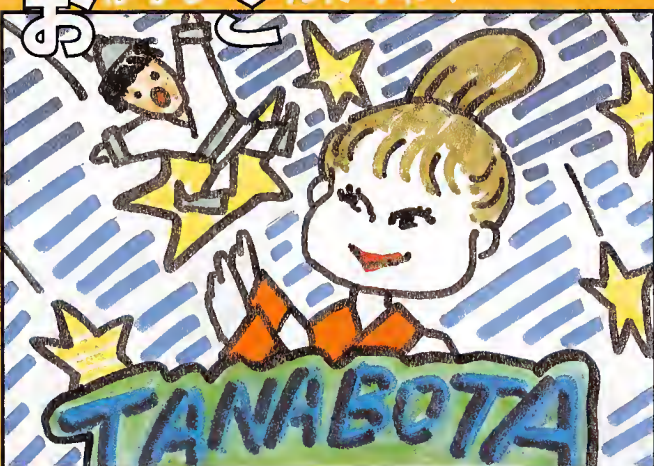
あげる人にはいつも文中にあげると書いてあるじゃないか。おもしろいことを書かなくてもわたしの気分でもらえることがほとんどだ。毎月ハガキを出すより買ったほうが安上がりという説もあるぞ。(バボ改めないでバボ)

## 編集長をつくり



◎奈良の三冠王・右の3匹+アルファは、おはこん常連キャラ。左は右から作者目画像、バボ、そしてMファン編集長である。あまりにそっくりなものであれも笑わなかったぞ。どうしてくれる(ノ)

## おはこん人にちわっ



「レーサー100」といっただけでどうしてあんなに笑うことができるのか。知っていたら教えてほしいわした。

●先日、父の知り合いで朝のテレビ番組の中で走りまわっている、あの外人さんが家にきたので握手をしてもらいました。でも、誰も信じてくれません。(埼玉・島津直樹)

それはきっと小柄で顔の色が浅黒い日本人ではなかったか。しかし真実だとしても「家にウィッキーが来た」といえど考えてもギャグにしかとれないぞ。

●ボクのおばあちゃんは涼しい風が吹くと「また今日もどこかで人が死んだね」という。(石川・川田の顔面蹴り)

それがどんなにいい天気でも一気に寒してくれる氷の女だ。風に飛ばされて死なないことを祈る。

●MマガがムックになるそうだがMファンはガチャピンにでもなるのか。(千葉・真実一郎)

いいなあ真実一郎。奈良の三冠王が悔しがっていたぞ。菅原のようにそのうち冷たくなるわたしは泣くぞ。家にかまきりの卵を送りつけてやる。あという間に孵化してくれるぞ。

●昔、MファンのCMを見たことがあるが、やたらに暗かったのを覚えている。(宮城・)

ロードモナーク移植希望I-SAW)人の心を沈ませるCMだ。あんなものを作る金があったら編集部をきれいにしてくれ。

●5月号の山岸、お前はまた甘い。オレは卒業証書の名前を間違えられた。晋が晋になっていた。まるでフタゴリ。友と学んだ2年間で走馬燈のように流れていったぞ。(神奈川・中山晋)

免許証の写真が怖い顔なのと同じくらい悲惨だ。同情だけでテレカを差しあげようではないか。

●春休み、九州の法倉に行っていた私だが、返ってきたら新聞が「読売」から

「日経」に変わっていた(父のしわざ)。わー、コボちゃんが見れないー。

(大阪・田村健作)

それが聖教新聞だったら深い意味を感じるが、日経といえればテレビ東京を支え続ける人のいい新聞だ。おおめに覚えてやろう。

●春休みに香港へいった。「おそ松くん」や「ターボレンジャー」が向こうの言葉で放送されていた。そして成田空港で水野晴郎を見て「写真撮ってサインもらおう」などと考えたのはボクだけだろうか。(長野・ちくたけ)

●おはこんの総集編を出してください。1980円くらいなら売れるだろう。バボ閣下のために全国の同志も立ち上げられ。(島根県出雲市・連合艦隊司令長官)

わたしでも思いつかない恥ずかしい発想だ。T I Mの偉い人もそれだけは恥ずかしくて口には出せないだろう。しかしT I Mのなかでお前たちの心をつかんで離さないのはこのわたしだけだ。廃刊になったときは本を出したと思って香典代わりに1人1980円ずつ送ってくれ。

●「ボンキッキ」では出演者のところで「おねえさん、なおちゃん、やまちゃん」と出るが、3人の人間を紹介するにあたって、なぜおねえさんだけがおねえさんなのか。(愛媛・おすおROD)

たけしという本名を持つジャイアンと、なぜかそれが本名というかわいそうな妹のジャイ子の話は前にもしたが、相撲の行司「木村庄の介」はいやに長生きだと思つたらぜんぶ違う人だった。関係ないがこぶ平には「三平」の名を小朝にとられないようくれくれも気をつけてほしいものだ。

●大阪のイベントで編集部の笹谷さんに聞いたところ、バボさんはおはこんのイラストと大違いのきれいな人だといっていました。笹谷さんはノリのいい人だった。(奈良・奈良の三冠王)

身内ネタは避けたいわしただが、こ



# GM & V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

さあ、もうひとがんばりで夏休み！ 宿題は涼しい午前中にすませて、午後はプール。と、予定表は未定表なものだけど、8月末にはGMフェスティバルもあるし、宿題は早めにネ。評：高田陽

## 6/19 DARK SEAL II / DATA EAST

データイーストの人気アクションRPG「ダークシールII」をアルバム化。1年半まえ、1もまたアルバム化されたが、今回の作品もそのときと同じスタッフで制作された。作・編曲は、1ではまだバンド名のなかったゲームデリック。作詩とボーカルにはシンガーソングライターの翫生千夏氏が迎えられている。今回も1同様、パロッドのスタイルがここかしこに顔をのぞかせている。光と影に象徴されるパロッド様式が、ゲーム・タイトルどおりの闇(ダーク)をイメージさせ、プレイヤーを異世界に引きずりこむのに役買っている。音声合成も収録。



●みんなの女性が喜ぶ  
生さん。それとゲーム  
デリックのみなさん。  
録音の打ち合わせ中だ



メーカー	ホニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00089
価格	1500円(税込)
備考	カラーロコステッカー付

## 6/21 プリンセスメーカー

ガイナックスの子育てシミュレーション「プリンセスメーカー」のフルアレンジ・アルバムがリリースされる。MSXユーザーにとっては、今が旬のゲームだけにメチャうらしいアルバム化ではないだろうか。ちょっとカルティナゲームということもあって、アレンジにあたっては原曲のイメージを損なわないよう心がけたとのこと。みんなも知ってのとおり、ゲーム・フィールドのイメージは中世の西洋。しかし、曲のほうはそれほどクラシカルで押さうという気はないらしく、かなりジャンルの散らばった、バラエティに富んだ構成となっている。



メーカー	NECAベニュー
媒体	CD
品番	NACL-1066
価格	2800円(税込)
備考	購入者特典/抽選で1000名に特製テレカが当たる

## 6/24 Sound Locomotive 古川もとあき

矩形波倶楽部のリード・ギター、古川もとあき氏がついにソロ・デビューを飾る。一般ではバンドに在籍しながらソロ活動を行うというのはよくあることだが、このGMバンドに関しては知るかぎり初めてのことだ。一昨年のアルバム「矩形波倶楽部」でバンドとしてデビュー。当時、古川氏はTスクエアのライブにもゲスト出演し、その頃から矩形波のフュージョン色は一段と強まっていったと記憶している。もちろん、このアルバムもバリバリのフュージョン。全10曲収録で、「グラディウスII」の「フェアウェル」1曲をのぞいては、すべてゲームとは無関係の曲となっている。とはいえ、その1曲を「取り」にもってきているのは、GMファンへの配慮と受け取るべきだろう。CD発売後、各地でライブを予定しているそうなので、情報が入りしだいお伝えしたい。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICS-212
価格	3000円(税込)
備考	



## 7/4 ファルコムレーベル設立5周年特別企画ファルコムパーフェクト・サウンドカタログI、II

ゲームミュージック界、企画モノの王者といえば、なんといってもキングレコード。そのキングが、またとんでもない企画モノCDを作った。

1987年11月5日、「ミュージック・フロム・イース」で歩み出したファルコムレーベルは、今年満5年を迎える。それを記念して作られたのが、今回発売の「ファルコムパーフェクト・サウンドカタログ」だ。これは平たくいえばベスト盤なのだが、そのスペックがすごい。IとIIの同時発売で、各2枚組。前述のスタート・アルバムから、今年2月発売の「Falcom NAMBA COLLECTION」まで、じつに37枚のアルバムから270曲をピックアップして収録した。これぞ、まさに集大成といったところだ。

ずらりとならんだ過去のアルバム・タイトルを見ていて気づくのは、やはり「イース」と「ソーサリアン」が圧倒的に多いこと。この2大タイトルだけで、今回のアルバムの半分以上がしめられている。ほかには、「ファルコム・ボーカル・コレクション」や「プレ・プリマ」、「J.D.K.BAND」などのオムニバスCDだから、実際80%ぐらいは「イース」と「ソーサリアン」ではないのか。まあ、当然といえば当然のことかもしれない。この2ゲームがファルコムGMの人気を確固たるものにしたのだから。

さすがに37枚からの選曲ということで、なみのバラエティさではない。基本のオリジナル・サントラはもちろんのこと、クラシカルやボーカル、バンド・アレンジなど、ジャンルをあける

だけでもたいへんだ。アレンジに限って言えば、この5年間に蓄積された曲はじつに切り口が独創的だった。この4枚のCDを手に入れたら、聴きながら自分のGM人生を振り返ってみたい。しみじみ。

なお、発売が予定の6月24日から7

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1105~6 I KICA-1107~8 II
価格	各2000円(税込)
備考	

月4日に遅れた。気合のせい?





# 6/25 ヴェインドリーム全曲集

グローディアより発売されているパソコン版RPGのシンセサイザ・アレンジ・アルバム。私もそのひとりだが、RPGの音楽というだけで出来のよさを期待してしまうGMファンも多いかと思う。GMは、そのゲーム世界の広さや多様性に比例して数や種類が豊富に用意されるものだからだ。この「ヴェインドリーム」もその例にもれず、映画音楽にも似た充実度を見せている。シンセ独特の透明感がちゃんと生かされているし、何よりメロディがしっかりしているのがよい(私好み)。聴き終えて、それを反芻してみると、サウンドにそこはかとない統一感があるのがわかる。統一感というのは、ともすれば単調という言葉に置き換えられてしまうものだが、この場合はそうではない。空想ではあるが、ひとつの世界を支えている音楽ならではの威厳みたいなものが感じられた。

メーカー	ポリスター
媒体	CD
品番	PSCX-1047
価格	2400円(税込)
備考	



## 各社新譜情報

### ★ポニーキャニオン

(7月21日)……●PARA'deLIC / データリスト・ゲームデリック⇒ラップを得意とするゲームデリックが放つ新譜。「クルードバスター」などのGMほか、オリジナルのバンド・テーマ曲などを収録。CD2500円。●PU・LI・RU・LA / タイター⇒かわいしいキャラが活躍する人気アーケード。オリジナル完全収録。CD1500円。

### ★東芝EMI

(8月21日)……●サイバリアン⇒EMIによってスーパーファミコンに移植されるシューティング。音楽はすべてアーケード版とは違う新曲。作曲は松尾早人氏、音楽監修すぎやま・こういち氏。シンセがメインの全曲アレンジで、12曲収録。CD2500円。

### ★キングレコード

(7月22日)……●ドラゴンスレイヤー / J.D.K.スペシャル⇒ドラスレ1&Vの2枚組アルバム。1枚目はGMの開発スタッフ、ファルコム・サウンド・チームJ.D.K.によるアレンジ。2枚目はJ.D.K.BANDによるアレンジ。価格等、詳細未定。

(8月21日)……●(仮)ファルコム・ボーカルアルバム⇒南翔子さんのボーカル曲ばかりを集めたフルアルバム。価格等、詳細未定。

### ★ポリスター

(発売日未定)……●(仮)スーパーリアル麻雀PⅣ⇒新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

### ★ビクター音楽産業

(秋頃)……●(仮)スーパーワギャンランド⇒スーパーファミコン版アクション+αゲームのアルバム化。詳細未定。  
●(仮)ビデオゲーム・グラフィティ

Vol.8⇒収録ゲーム等、詳細未定。  
(発売日未定)……●ソルバルウ(ビデオ)⇒人気大型筐体シューティングのビデオ化。ポリゴンを使ったリアルな3D画は、日GVとしても楽しめるだろう。収録時間等、詳細未定。

### ★NECアベニュー

(8月21日)……●ピンクソックス・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇒ピンクソックス・ギャルズを中心に収録。ビデオ3000円、LD3800円。  
(9月21日)……●(仮)エルフ・ベストリミックス⇒エルフ作品をオムニバス、フルアレンジで収録するアルバム。収録ゲーム、価格等、詳細未定。

(発売日未定)……●(仮)バーディー・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇒MSXユーザーにはなじみのバーディーソフトのベストキャラクターズ。収録ゲーム、価格等、詳細未定。

### ★光栄

(6月25日)……●CDドラマセレクション『三國志』／一、諸葛亮孔明之巻～臥龍、天命を識る～8二、趙雲子龍之巻～孤虎、傾月に吼ゆ～⇒有名声優多数起用のCDドラマ。一と二の2タイトル同時発売。CD各3300円。初回特典、8冊おまけCD付き。

(7月25日)……●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史⇒あのジンギスカンの続編を光栄サウンドウェア化。大島ミチル氏の作・編曲によるフルアレンジ・アルバム。予定価格2900円。●ベスト・オブ・光栄Vol.3⇒光栄作品の音楽をオムニバスで収録したベスト盤。武将風雲録、伊忍道、他予定。CD2900円。

### ★アルファ

(7月21日)……●アーリー・コレクション⇒古代祐三氏のフリー後の初期作品をセレクトしたアルバム。収録ゲームは「スキーム」「アルガーナ」ほか。CD1500円。

## ライブ報告 S.S.T.BAND Blind Spot LIVE

5月6日、東京・原宿ルイード。あたりに夕闇が訪れる頃、スポット・ライトに6人の姿が浮かび上がった……。

昨年7月末、東京・中野サンプラザで行われたゲーム・ミュージック・フェスティバル'91からじつに9か月ぶりに、S.S.T.BANDがライブを披露した。ライブ・ハウスという、彼らにはあまり経験のない舞台ではあったが、いままでとおり……いや、いままで以上にファンとの一体感を感じさせるさわやかなステージとなった。

このライブ、4月29日発売の新譜「Blind Spot」に収録された新曲の発表というのが最大の目的。アルバム「Blind Spot」では、ゲームからみではないバンド・オリジナルの曲が収録され、メンバー6人の名前が実名で発表になるなど、彼らの立場が明らかに変化していることが読みとれた。ファンには、このアルバムがS.S.T.にとって特別な意味をもつ作品だと伝わったはずだ。そして、そんな憶測や期待を裏付けるかのように、彼らはサングラスをかけずにステージに立った。

### ●演奏曲目

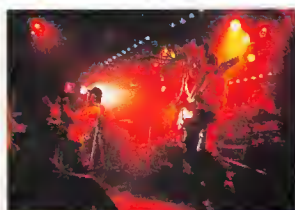
- 1 WAVE MOTION
- 2 I CAN SURVIVE
- 3 HYPER CITY
- 4 SEVENTH FLIGHT
- 5 WILDERNESS
- 6 TETRA WAGTAIL
- 7 NERVE PAINT #2
- 8 BABY UNIVERSE
- 9 BOTTOM FUNK
- 10 TACHYON
- 11 BURN OUT
- 12 TIME ATTACK
- 13 ACTIVE AMUSEMENT
- 14 BELLDEER WIND
- 15 AFTER BURNER

たかがサングラスと思うかも知れないが、私はじつに意味のあることだと思う。暗い場所でのサングラスは、プレイヤーとリスナーを遠ざけるのに十分なアイテムとなる。しかし、S.S.T.はノー・サングラス、ノー・コスチュームというよい選択をした。それがフレンドリーな雰囲気を作り出し、すべてにおいてプラスに作用したように思える。ライブ・ハウスという、送り手と受け手が比類なく接近する空間を、彼らは活かしたのだ。

さすがに演奏のほうは、もう場馴れしているという感じだった。あのサンシャインの……いや、古い話を持ち出すのはやめよう。とにかく、格段に腕を上げた。MCもおもしろいし。そう、MCといえば、ちょっとおもしろい発表があった。F1放送の周辺でS.S.T.の曲が聴けるかもしれないというのだ。今後のF1、要チェックだ！



●素顔はこんなだったの。もっとおっかなびっくりかと思っただけ、いい感じ！



●ステージはギンギンに乗ってきて……そして照明の色が変わって曲が変わっていく



●ライブ・ハウスはステージと観客席との距離がない、ということ。だからいっしょに乗れる。楽しいステージだった！



アンケート  
ハガキより

●大きな世界／これまでファミコンしか知らなかったのですが、友人から「初期投資が安くすむ」「ソフト等充実している」と聞いてMSX2+を買いました。これまでの受け身のゲーム専用ファミコンから一気に大きな世界へ出たようでとても楽しみです。(神奈川・永井五洋)⇒友人のことばの2つ目はちょっと違うかもしれませんが、ユーザー自身が作るゲーム数は世界ではないかといわれているMSXワールドへようこそ。もうおまえを離さないぞ。(コ)



# 紅の豚

宮崎駿監督作品  
今夏全国東宝洋画系ロードショー



「となりのトトロ」© 二馬力・徳間書店

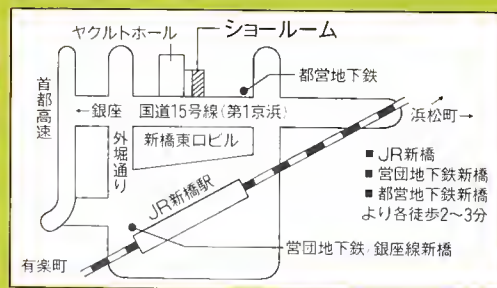


「紅の豚」ぬいぐるみ (6月発売予定)  
「紅の豚」© 二馬力・TNNG/1992

## ファンタジー トクマF・G ショールームOPEN

アニメキャラクターが一堂に

「となりのトトロ」など、多数のキャラクターグッズを揃えたショールームがオープン致しました。是非ご来店ください。



**TOKUMA  
JAPAN  
COMMUNICATIONS**

株式会社 徳間ジャパンコミュニケーションズ

〒105 東京都港区新橋1丁目18番21号 第一比谷ビル  
TEL03-3591-9164 FAX03-3591-6685  
(ダイヤルイン)

ショールーム 03-3572-8854

今年夏宮崎駿監督オリジナル作品のアニメーション映画「紅の豚」の劇場公開(7月18日)より全国東宝洋画系ロードショーを記念した関連のキャラクター商品を今春より発売。

CD・CA～イメージアルバム5/25発売/サウンドトラック7/25発売/ドラマ・アルバム9/25発売







今月の1本 TIMの封筒+アリの行列 ■三重県・Toxsoft(17歳)

1本のハズのこのコーナーだが、今回はT  
oxsoftクン(MSX)の作品2つを、あわせ  
技としてピックアップしてみた。えー、特徴は  
いずれも細かいということ。お米にお経を書  
いちゃうとか、中国の翡翠を何重にも透かし  
彫りにするとかを思わせるディテールの凝り  
よう。編集部でも、その緻密さには皆感心して  
いました。作品を作る1つの姿勢として、こ  
ういう方向も素敵だと、高く評価しております。



●「TEAMの封筒」はこの本物のTEAM封筒とソックリ。見くらべてみてね

④画面右上のエサを選ぶ風景を描く「アリの行列」。1本だったアリの列がそのうち川のように becoming

## ■TIMの封筒

```

1 COLOR=0,0:SCREEN5:LINE(76,0)-(179,211)
14,BF:COLOR=(14,7,6):COLOR=(1,3,3,3):
FORX=0T02:FORY=19T086:PSET(X*17+10,Y*2)
1:NEXTY,X:FORI=0T04:FORJ=0T0-(I*3):LINE
(132+1*8-(I*2)+3,J,9)-STEP(5,9),8:B:NEXTJ
,I
2 FORX=83T099STEP2:FORY=27T27STEP2:PSET(X
,Y),14+(X=83ORX=99ORY=70RY=27)*13:NEXTY
,X
3 LINE(156,13)-(157,13),8:FORY=0T019:REA
DAS:F0R=0T014:B5=RIGHT("000000")+BIN$AS
C(MID$(A$X+1,1))=128),6):F0RZ=0T05:PSET
(X*6+2+82,Y+100),14-VAL(MID$(B5,Z+1,1))*
13:NEXTZ,X,Y

```

[illegible]

行4、5の罫はCHR\$(&H90)、行5の罫はCHR\$(&HA0)です。どちらも画面上は空白と区別が付きません。

## ■アリの行列

```

1 SCREEN5:VDP(9)=VDP(9)OR32:COLOR15:14,1
4:CLS:CTRLOC(20,20):20:PAINT(20,20):P=1:
X=255:Y=255:V=99:R=.828:COLOR=(14,5,
4,2):DEFFNA=TNT(RND(1)-.015)*3-1
2 E=C:(C+1)MOD7:COLOR=(C2,0,0):COLOR=
(5,4,2):COLOR=(C+7,7,7):COLOR=(E+7,5,
4,2):PSET(X,Y#8):C:PSET(X,Y#B+1):C=C-#
(P=-1):X=X-P*2:Y=Y-P*2+FNA:O=POINT(X,Y#B
1):IFO=15ORX<255ORY>255THENP=-P:IFQ=15THE
NT=1:V=X:W=Y#B
3 V=F+FNA:W=W+FNA:IF255THENMQ=F:Q=POINT(V,
W):IFMQ>14THENPSET(V,W),C
4 FORI=0TO40:NEXT:GOTO2

```

痛っ!! 長野県・TAKcity(18歳)

TAKcity(MS)の作品、できることなら  
スペースキーを押したくはないのだが、この  
皮肉をはがすのがまたいびつな快感で、つい  
ついめくってしまうのじゃ。あとでヒリヒリ  
痛むに決まっているのに。ほかにも、けがを  
した後のかさぶたをはがすとかがあるなあ。



④うわ、やめて、痛そーと、思いながらもつつい

```

1 SCREEN5:COLOR,0,0:CLS:COLOR=(2,7,6,6):
2 COLOR=(3,7,4,4):COLOR=(4,7,5,6)
3
4 SETPAGE,1:LINE(0,0)-(5,29),8,8F:LINE(0
5 ,30)-(5,59),2,8F
6
7 SETPAGE,0:CIRCLE(127,70),50,3:PAINT(12
8 ,70),3:LINE(77,70)-(177,211),3,8F:LINE
9 (85,20)-(169,110),4,8F:CIRCLE(127,81),60,
10 ,0,3,14:PAINT(127,20),0:CIRCLE(127,140),
11 ,50,3
12
13 X=RND(1)*79+8,Y=RND(1)*29:FORI=29TOYS
14 TEP-1:FORJ=0TO1:J=STRIG(0):NEXT:COPY(0,
15 I),(5,59-I),1TO(X,112):FORJ=0TO30:NEXT:N
16 EX:GOTO4

```

## F1レース in MSX ■愛知県・佐原史哲(15歳)

佐原クン(M)の作品は音もないし、けっこう地味なはずなのに、なぜか人気が高かった。塾長も不思議に気に入っている。画面の上のほうを車が走っていくのを見ていると、けっこう飽きないのだ。レースのメカニズムのいいところだけを抽象化した感じだ。



◆各車それほど離れておらず、レースは混戦模様／

```

10 COLOR15,1,1:SCREEN5,2
20 SPRITES(0)="ZHUYU":CHRS(0)+CHRS(0)+C
HRS(0)+CHRS(0)+CHRS(0)+CHRS(0)+CHRS(0)+C
HRS(0)+CHRS(0)+CHRS(0)+CHRS(0)+CHRS(0)+
"0123456789":RND(-TIME)
30 FORC=1TO5:PUTSPRITC,1-X(C),19+20*X)
,C*2+1,0:NEXT
40 FORA=1TO5:8=RND(1)*9:X(A)=X(A)-8:NEXT
:GOTO30

```

## 燃えるぜ…… ■大阪府・アルトマン津国真司(18歳)

できあがりの焚き火の炎はだれしも納得する美しさ。暗がりで見える炎が、赤やオレンジだけでなく、さまざまな茶色も含んでいることが実感されます。あ、ちょっと釈明しておくと「かつおぶし」は打ちこみの秘書クンが「採用してよー」という目で塾長を見ておったのだが、どちらかというと「燃えるぜ……」のほうに座蒲団を2枚……。



④部屋を暗くして鑑賞するには最適。あー気分が落ちつく

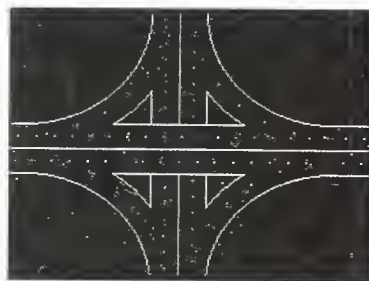
```

00 COLOR15:0,0:SCREEN5:FORI=0T025:VPOKE3
0340+I,0:NEXT:SETPAGE,1:CLS:FORI=0T07:CI
RCL(16+I*32,16),7-I,1:PAINT(16+I*32,16
,1:NEXT:ONINTERVAL4:GOSUB48: SOUND7,49:SO
UND8,16: SOUND11,0: SOUND12,2
20 FORI=0T010:FORJ=0T07:PAINT(16+J*32,16
),I+2,0:NEXT:FORJ=0T02+I:X=104-I*10+RND(
1)*I*20:Y=50+RND(1)*20+I*15:R=RND(1)*64:F
ORK=0T014:COPY(ABS(7-K)*32,0)-STEP(31;31
),I TO(X+SIN(K+R)*4,Y-K*4),0,T:SET: NEXT:
NEXT:NEXT:DEFINATE-Z:DIMA(10):P=0:SETPAGE
0:INTERVALON
30 FORI=0T010:VPOKE30340+I*2,(VPEEK(3034
0+I*2)+A15)ORA(P+I)MOD11:16:NEXT:COLO
R=RESTORE:A(P)=RND(1)*8:P=(P+1)MOD11:GOT
030
40 IFRND(1)>.8THEN SOUND8,1,224:16:32:S
OUND13,1
50 RETURN

```

## I.C. ■神奈川県・RATOC(16歳)

このI.C.は集積回路ではなく、インター・チェンジのこと。RATOCクン(MS)のようにスムーズに流れていけばいいのだが、首都高や大阪の環状線はよく渋滞している。むかし大阪から西宮に通ったときの「阿波座五キロ」の渋滞表示にはうんざりしたものだった。



② こうして見ると、都会のありように見えるのね

```

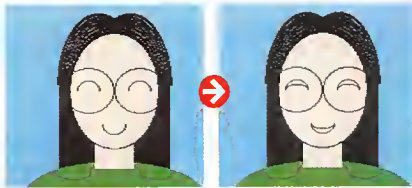
10 COLOR15,1,1:SCREEN5
20 FORI=0:0T0211:PSET(130,I),IMOD13+2:PSET
  (110,211-I),IMOD13+2:NEXT:LINE(100,90)-(
  140,130),0,BF,R:=.0174532
50 FORI=0T02:LINE(0,I+I*20)-(255,90+I*2
  0):LINE(100+I*20,0)-(100+I*20,90):LINE(1
  00+I*20,130)-(100+I*20,221):NEXT
40 FORI=0T01:FORJ=0T01:LINE(10,I+157,90+
  J*40)-(73+I*157,90+J*40),0:LINE(100+J*4
  0,I+157)-(100+J*40,63+I+157),0:NEXTJ,I
50 CIRCLE(10,0),110,.5,36.5,65:CIRCLE(10
  0),90,.4,71.6,28:CIRCLE(230,0),110,.3,7
  9,4,07:CIRCLE(230,0),90,.3,14,4.72
60 CIRCLE(10,220),110,.65,.93:CIRCLE(10
  220),90,.1,58:CIRCLE(230,220),110,.2,2
  2,5:CIRCLE(230,220),90,.1,57,3.14
70 FORI=0T0255:PSET(I,100),IMOD13+2:PSET
  (255-I,120),IMOD13+2:NEXT
80 FORI=0T090:A=(90-I)*R:PSET(10+COS(A)*
  100,SIN(A)+100),I*2MOD13+2:PSET(230+COS
  90*R+A)+100,SIN(90*R+A)+100),I*2MOD13+2
90 PSET(10+COS(270*R+A)+100,220+SIN(270*
  R+A)+100),I*2MOD13+2:PSET(230+SIN(180*R
  +A)+100,220+SIN(180*R+A)+100),I*2MOD13+2:
  NEXT
95 SOUND0,255:SOUND1,15:SOUND7,62:SOUND8
  ,15
100 FORI=2T014:COLOR=(I,7,7):COLOR=(I,
  0,0,0):NEXT:GOTO100

```



不気味な笑い ■山形県・岩浪弘(16歳)

一見したところ、むかしの女子大生風のお嬢さんが、スペーススキーを押すと「キキキ……」と体をゆずりながら不気味に笑う。岩波くん(MSX)は、うまく動きを加味して採用ラインをクリア。大型の丸メガネ、麻丘めぐみ風ストレートとかは見かけなくなりました。



④笑い方によって人に与える印象はちがうと思う

```

1 SCREEN5:PAINT(0,0),7:COLOR=(0,7,6,5):C
  OLOR=(2,7,6,5):A=127:LINE(77,90)-(77,21
  1),1,BF:CIRCLE(A+211),80,12,,,4:PAINT(A
  +211),12:LINE(110,160)-(144,185),8,BF:C
  IRCLE(A,105),60,8,1,,5:PAINT(A,105),8:C
  IRCLE(A,105),60,1,,1,,5
2 CIRCLE(104,105),23,1:FORI=0TO14STEP.5:
  CIRCLE(A-1,106-1/2,60+1/3,1,3,15,1,5/3
  0:NEXT:FORI=1TO2:CIRCLE(104,105),10,3-1,
  3,15,1/2:CIRCLE(A,140),10,3-1,3,15,1/2
  :NEXT:FORI=0TO4:COPY(I,0)-(I,211),0TO(25
  5-I,0):NEXT
3 IFSTRIG(0)THENFORJ=0TO5:COLOR=(2,0,0,0
  ):FORI=0TO4STEP.5:SETADJUST(0,1):SOUND0,
  150+J*10-I*2:SOUND8,I*2:NEXTI,1:GOTO3ELS
  E:COLOR=(2,7,6,5):SOUND0,0:GOTO3

```

月 ■青森県・清志郎(21歳)

表示にちょっと時間がかかるけど、うーん  
綺麗だな。清志郎くん(MSX)、ちょっと大  
人の味わい。三日月にちゃんといろいろな影  
が付いているのも本格的です。COLOR文  
の切り換えもすっかりあたりまえになって、  
この作品では地味に効果よく使っている。




④キラキラ輝いているのは月面都市？  
それとも星かな？

[illegible]

モザイク ■千葉県・すら(11歳)

どんな作品かなんてことは、言葉ではちょっといいあらわしにくいけど、作品を見るとズバリそのもの。ははは、意図が明快でいい。

すらくん(MS)は11歳ってーことは小学6年生ぐらいってところか。あ、ちょっと若いからまずいかなーと思ったりもしましたが、なまじリアルすぎるわけでもないし、自主規制はやめておこう。



◎ちょっとエッチというか、  
なんというか……



④ ちょっとエッチというか  
なんというか……

```

1 COLOR11,1,1:SCREEN5:FORI=0TO15:COLOR=(
I,0,0):NEXT
2,1:FORI=0TO8:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),
8F:TEXT,DATA0,8,15,4,0,115,4,0,131,56,9
0,57,154,140,98,141,114,160,130,141,146,
160,90,161,114,176,130,161,154,176,74,65
,170,116,66,100,178,116
3,1:FORI=10TO15:STEP8:FORJ=11TO14:STEP8:
L=K:I=INT(RND(1-TIME)*3)+1:IFL=LANDRND(
I)<.7THENJ=J-B:IFJ=108THENJ=148:I=I-B:NEXT
J,I,ELSENEXTJ:I,ELSELINE(I,J)-(I+7,J+7),K
,8F:NEXTJ,I
4 A=13:8=14:C=15:COLOR=
5 SWAPA,B:SWAPB,C:COLOR=(A,0,0):COLOR=
(8,5,5):COLOR=(C,7,7):FORI=0TO4:NEXT
I:GOTO5

```

水前寺清子の旅 ■和歌山県・梅ちゃんに会いちゃいますよ(15歳)

「三步進んで二歩さがる」を、実際に歩いている人の主観から描いたバーチャル・リアリティ(?)モノ。「梅ちゃん」の称号をつけてしまったにくいちですよクン、よくこんなむかしの歌謡曲を知っているなあ。このノータンキな曲を作ったのは、山本直純という元気なおじさんだったような……。ドミノがきつい

```

1 COLOR=1;0:A=1:SCREEN5:COLOR=(1,4,6,7)
FORI=50T0220:FORC=2T013:LINE(0,I)-(256,
+A),C,8F:I=1+A:A=C+.25:NEXT:NEXT
2 A=3:8=2:C=15:S1=Y:Z=15:Y=6:G0S0B3:A=2:
=15:C=2:S=1:Y=12:Y=2:G0S0B3:G0T02
3 FORI=1T0A:FORJ=BTOCSTEPS:COLOR=(J,0,7
0):COLOR=(J,0,5,0):NEXT:PLAY"V=Z;0=Y;L6
C":NEXT:RETURN

```

真夏の太陽 ■岡山県・福嶋哲也(17歳)

福嶋クン(MS)の作品はギザギザの太陽が赤と黄色で点滅するだけ。手抜き、おおざっぱ、お手軽の非難もありましたが、バカバカしさと季節の先取り感を評価してサイヨー。バンドの音楽なんかピッタリくる感じ。

```

10 COLOR10,5,5:SCREEN5:X1=125:Y1=35:X3=9
5:Y3=45:FORI=0T05:X=X1:Y=Y1:X2=X3:Y2=Y3:
READX1,Y1,X3,Y3:LINE(X,X,Y)-(X1,Y1),8:LINE
(X2,Y2)-(X3,Y3),8:NEXT:DATA 175,65,155,4
5,175,125,185,95,125,155:155,145,75,125,
95,145,75,65,95,125,35,95,45
20 CIRCLE(125,95),52,5:PAINTE(125,95),8:C
IRCLE(124,95),50,10:PAINTE(125,95)
30 COLOR=(10,7,1,1):COLOR=(8,6,6,1):FORI
=0T0220:NEXT:COLOR=NEW:FORI=0T0220:NEXT:
GOTO30

```

座禅をくむ人 ■和歌山県・梅ちゃん  
にくだいすよ(15歳)

可愛らしいなかにも不思議な味わい。座禅を組む小坊主(もしくは仏様?)の回りにオーラというか後光がさしているいる図。キャラクターや色使いはけっこうポップな感じで好感が持てる。今月の1本にするかどうか、最後まで迷ってしまった作品でした。



●足や手がなくても体の形と目で  
を組んでいるとわかるのがスゴイ

```

1 COLOR=0,0:SCREEN5=FORI=0TO300:LINE(1+
2,100)-(RND(1)*255,RND(1)*212),RND(1)*128
4 NEXT:C=R:FOR=75TO45STEP-2.5:CIRCLE(128,
28,180),R,,5:PAINT(128,180),C:FORI=6
0TO140STEP80:CIRCLE(128,I),R,C:PAINT(128,
,I):C-NEXT:C=C+1:NEXT
2 FORI=110TO146STEP36:CIRCLE(E*80),8,1,3
4,0,5:5:NEXT
3 COLOR=(3,7,5,4)
4 FORC=4TO15:R=RND(1)*7:G=RND(1)*7:8=RND
(1)*7:COLOR=(C,R,G,8):NEXT:FORC=4TO15:CO
LOR(C,0,0,0):NEXT:GOTO4

```


**NEWS 『通路を走る!!』がステージアートの活躍**

AOTAX作の『通路を走る//』がAVフォーラムに登場したのは1990年4月号。この作品はシンプルで通路を歩いていくリアリティにあふれている。そこにひかれ、劇の舞台効果として活用したのがMファンの読者でもあるステージアーティストのこむら古村さんだ(古村



●右のイラストを打ちこむと走るスピードアップの「通路を走る!!」だ

さん、AOTAX  
クンとの会談の  
もようはFAN  
CLIPで紹介)。  
「マックじゃこ  
んなことはでき  
ないよ」と古村  
さん。人と作品が一体となって楽しめる。そ  
んな考えを持ってAVフォーラムを見ると、  
もっと楽しくなる気がした。



古村さん。手前がAOTAXクン。奥に座っているのが古村さん。

(ち)



奥に座っているのかと村さん。手前がAOTAXくん

```

10 COLOR=0,0:SCREEN5:SOUND7,7:SOUND6,0
20 FORI=20TO97:C=C+1+C*10:0A=EXP(I/2
0):B=SIN(3,14159+4,5*C)*A/5:LINE(127+A,
05-A*8)-STEP(0,A*2),C:LINE(127-A,105-A*8
)-STEP(0,A*2),C:NEXT
30 SOUND,0:FORI=1TO10:COLOR=(I,0,0,0):C
OLOR=(IMOD10+1,7,7,7):NEXT:SOUND5,15:GOT
030

```



# GT、μ・SIOS、PSR-500のドタバタ道中

音は楽器によってさまざまな鳴り方をする。今回はその鳴り方と、楽器に内蔵されているエフェクトに挑戦してみた。ファミリーキーボードだってここまでできるのだ。とてもおもしろくなってきた。



→P118の  
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

## 第4回★切った貼ったのエディット編～その3～

GTユーザー

- ・ソフト……『μ・SIOS』  
(2万9800円)
- ・音源……PSR-500(7万7000円)
- ・MIDIケーブル(800円前後)

## STユーザー

・MIDIインターフェイス…  
…μ・PACK(1万9800円) あ  
とは、GTユーザーと同じア  
イテム(ソフト、音源、M  
IDIケーブル)

④このコーナーはMIDIを誌上体験できるようにと始めましたが、もし上にあるようなアイテムを持っていれば、実際に音を聞きながら確かめることができます

## 音の鳴り方(高さ)を変化させる

音の鳴り方はさまざまだ。ドラムやピアノのように「バンッ」と鳴ったらすぐに減衰していく音、オルガンのような、鍵盤を押してから離すまで同じ調子で鳴り続ける音、また、バイオリンのような弦楽器は、弓の使い方ぐあいによって「キュッ」と鳴らしたり「フワッ」と鳴らすことができるし、ほら貝は「フオーツ」と鳴る。

消え方もいろいろだ。「ブツ  
ツ」と消える音、「フワーン」と余

韻が残る音などがある。

それらは楽器によって違い、  
違うからこそ、それぞれの楽器  
音の特徴があるといっている。

というわけで、今回は音の鳴り方についていろいろ考えてみた。ピアノやドラムの音色はそのまま音を出せばその音色に聞こえる。だけど、ハワイアンギターの「ヒューーン」という鳴り方やギターが「クィンカッカ……」とリズムをきざむ音はなかなか本物っぽく聞こえない。

MIDIで音の強さや長さを変えるだけでは無理なのだ。ギターなどの弦楽器やほら貝は、なめらかに音の高さ(ピッチ)を変えなければ、それっぽく鳴らすことができない。

こういったピッチが変化しながら鳴る楽器は、下の図のトロンボーンのような、音の境目がない楽器だ。弦楽器にそういうタイプが多く、自由自在に音を鳴らせるので演奏方法も多い。スコアを1度見てみるといい。

## なめらかにドレミファ

## トロンボーン



## 音の高さが自由な楽器

なめらかにひと息で演奏すると、  
ドからファまでスムーズにつながった微妙な音を鳴らせる。

ポルタメント  
(坂道)

ピアノ



## 音の高さが固定の楽器

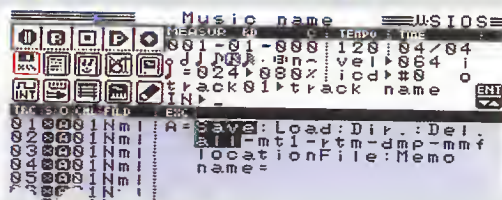
どんなになめらかに演奏しても  
ドはド、レはレとそれぞれの高  
さが階段のようにはつきり鳴る。

グリッサンド  
(階段)

音の鳴り方は  
楽器によって違う

音の高さを自由に演奏できる楽器である、バイオリン、チェロなどは純正調楽器と呼ばれる、歴史的に古くから存在している。同じ弦を使っている、ピアノの場合は1音ごとに専用の弦を持っているので、その弦専用の高さの音しか鳴らせない。ピアノは楽器なかで最高に広い音域を持っているので、そのぶん、弦をたくさん使っている。だから大きな楽器なんだね。

## 付録ディスクのロード手順



始めに本誌P.119のMIDIのコラムを読んでください。ディスクのアイコンを⑤すると左写真の画面になるので、手順は①「Load」を⑤。②「File」が黒く反転したらもう1度「Load」⑤。③表示された2曲のうちのどちらかを選んで⑤。④リターンキーを押したら、あとは画面の指示とおりです。最後にディスクアイコンを⑤で通常の画面に戻ります(⑤はマウスを左クリックの意味)。

## ポルタメント

ある音の高さ（ピッチ）から次の音の高さになめらかに移る奏法。音の高さを自由に出せるトロンボーンや弦楽器が演奏可能。

グリッサンド

よく、キーボディストが手のひらで鍵盤をすべらして弾いている奏法。半音または全音ごとに高さを変化させる。



## ピッチベンドを使って音の鳴り方をシミュレート

ピッチを自由に変えられる楽器がある、ということがわかったところで、MIDIではそれをどうやってコントロールするのだろうか。

そのまえに、シンセサイザを思い出してほしい。シンセサイザの左端には必ずといっていいほど、ピッチベンドホイール(下の写真)というものが付いている。TVの音楽番組などで、キーボードプレイヤーがシンセサイザを、左手でピッチをコントロールしながら右手で演奏しているのを見たことがあるだろう。このピッチベンドホイールは、

上に押し上げるとピッチが高くなり、押し下げれば低くなる。バネが入っているコントローラなので、左手を離すと元の位置に戻る。つまり、元のピッチに戻りやすい作りになっている。

このピッチベンドホイールの動きをMIDIではデータ化する。どのタイミングにどのくらいピッチを動かしたか、というデータが連続して集まって、1つのピッチの動きになるのだ。あらかじめ、ピッチベンド幅を半音単位の数値で設定して、+の最高値を指定するのが決まりで、たとえばPSR-500のように楽

器側で設定するタイプやCM-32Lのようなソフト側で設定するタイプがある。+で設定値の倍の範囲を鳴らせる。

下の楽譜の☆印の奏法はポルタメントと呼ばれる。でも、PSR-500やCM-32Lには、ポルタメントの機能がないので、ピッチベンドを使ってデータ（下の写真）を入力してみた。付録ディスクに入れておいたので聞いてほしい。ギターやシンセっぽい音はピッチベンドを使うことが多いので、「MIDI三度笠のテーマ」にその例をたくさん入れた。これも聞いてほしい。

## PSR-500のピッチベンドホイール



③ピッチハンドホイールの動きかげんをM—D—では、  
ス8—9—0—0—マイナス8—9—2の数値で表し、  
指定したバンド幅の範囲で自由に鳴らせる。数値の場合、  
0に戻すまでは設定したピッチが生きているので注意。

楽譜のデータ(μ・S-OS)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379	1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407	1408	1409	1410	1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439	1440	1441	1442	1443	1444	1445	1446	1447	1448	1449	1450	1451	1452	1453	1454	1455	1456	1457	1458	1459	1460	1461	1462	1463	1464	1465	1466	1467	1468	1469	1470	1471	1472	1473	1474	1475	1476	1477	1478	1479	1480	1481	1482	1483	1484	1485	1486	1487	1488	1489	1490	1491	1492	1493	1494	1495	1496	1497	1498	149
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	-----

## データの説明(CM-32L)

cont./2007: 117

## ▲ボリューム

cnt/010:064

### ▲パン(ステレオの定位)

cnt/100:000

cont./1001 : 000

▲100 101はピッチベンド情報設定

006はベンド幅

PLD - 0740

### ▲ピッチベンドのデータ

CM-32Lはピッチベンドをソフトウェア側で設定する。cnt/100、101、6の1組で情報を送るしくみだ。

## トロンボーンならではの演奏法



プラスバンドでよく聞くようなフレーズ。☆印のドの音を吹いている間にスライダー操作で、次のソ、ドの音までを鳴らす。だから実際には3拍ぶんのば

して吹いていることになり、楽譜どおりに4分音符を3つ吹くわけではない。このポルタメント奏法ができる楽器は弦楽器を除くとそうたくさんはない。

## モジュールーションを使ってエキサイト

シンセサイザーにはピッチベンドホイールのように、演奏しながらコントロールできるものがほかにもある。ピアノのペダルのように、音に余韻を付けるもの(サスティン)や、音を変調させるもの(モジュレーション)が有名で、これらも、もちろんMIDIでコントロールできる。

干ジュレーションというのは、

わかりやすいというと、音を鳴らしているときに、その音の元をくすぐって、鳴っている音に変化を与える効果だ。この効果も楽器によって使える数が違うが、よくあるタイプは、エレキギターがエキサイトしているような、ハデな変化(ピッチが細かく周期的に変化する=ビブラート)を得ることができる。

音色によっては笑える

[illegible]

写真の「cnt/001」がモジュレーション。たとえばピアノのような減衰音には大きな効果は期待できないが、持続音には非常に効果があり音色によっては笑える。

## ピッチベンドホイールと モジュレーションホイール

EOS B-500(ヤマハ)



④シンセサイザの左側には、このように2つのホイールがついている。メーカーや機種によって形はいろいろだが、操作方法はみな同じだ。モジュレーションホイールはひとりで元の位置には戻らないので注意



## コーラス

1台の音源が複数で鳴っているように奥行き、厚みを加える効果。

## コンプレッサー、リミッター

大きな音量で音が割れるのを防ぐために、音量レベルを圧縮して指定した値をこえないようにする効果をもつ。コンプレッサーはレベル全体、リミッターはピークに対してのみ圧縮する。

## ノイズ・ゲート

ゲート(門)を明け閉めることによって音楽信号がないときに聞こえるノイズを目立たなくするための機器。

## イコライザー

ある特定の周波数のレベルを持ち上げたり、引っ込めたりする機器で、グラフィック・イコライザー、パラメトリック・イコライザーの2種がある。

## 周波数

音の場合は数値が大きいくほど高い音になる。1つの音にはいろいろな高さの音が少しずつ混じっていて、これらも音色の形成に影響している。

## 音の聞こえ方はエフェクトを使う

音の入力関係は、ひととおりやってみることができた。もう残るものといったら、これしかないノというので、エフェクトを使ってみようと思う。

たとえば、おフロの中で歌をうたうと何となく上手に聞こえたり、体育館のような広い所でボールをドリブルすると、ボールが床に当たった「ドン」という音の後で「ウーン」という音で消えたりする。これは残響効果で、音が鳴ってから部屋の壁にぶつかって、返ってくる残響音が聞こえるからなのだ。部屋の大きさによって、音が行って返ってくる時間が違うので、残響

音の長さも変わり、それぞれの奥行き感や音の厚みがでてくる。

この効果は「リバーブ」といい、最近のシンセサイザやファミリーキーボードにも内蔵されているのだ。ひと昔まえだったら、楽器とは別にエフェクターとして手に入れないと使うことができなかった効果なのである。エフェクターは、じつに種類が多いので、欲しい効果の数だけ必要なアイテムだった。特にギターリストはエフェクターをいろいろと使いこなしているの、身近にそういう人がいたら、ぜひ、その効果を聞かせてもらおうといい。下によく使われるエフェク

ターと効果についてまとめておいたので見てほしい。

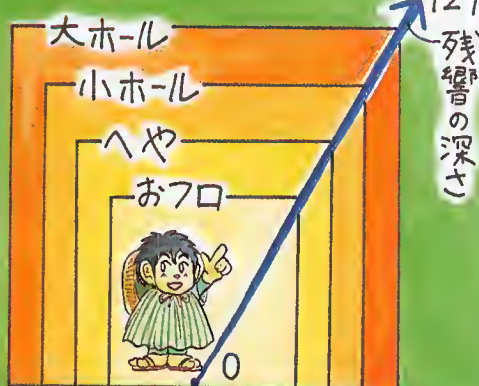
リバーブのような空間的に広がりを与える効果と、97ページの図にあるパンは、使わないとこえて不自然な音に聞こえる。なぜなら、目の前のある1点から全部の音、たとえばギターもドラムもボーカルも同次元に聞こえてしまうからだ。オーケストラだって、前後左右に楽器が配置されているからこそ、それらが交じり合っている音に広がって聞こえるのだ。ペタンコな音楽に聞こえないように、リバーブを使って音の広がりや奥行きを出してみよう

## よく使われるエフェクターと効果

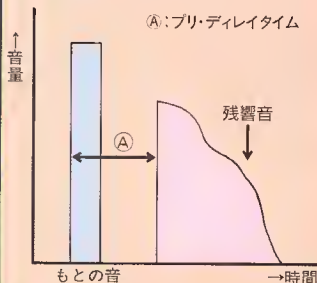
エフェクター——空間的な効果を与えるタイプ(音自体を遅らせる)……ディレイ、リバーブ、コーラス……etc.  
音自体を変化させるタイプ——コンプレッサー、リミッター、ディストーション、ノイズゲート……etc.  
(音質を変える)……イコライザー……etc.

## リバーブ(風呂場)

キーボードでよく使われるエフェクター



プリ・ディレイタイムは、もとの音が鳴ってから残響音が鳴り始めるまでの時間。専用エフェクターは、残響音を任意の場所でカットしたり、逆さに鳴らすこともできる。

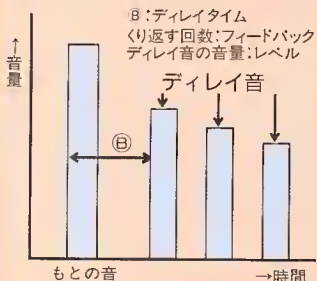


エフェクターはもとの音に対して何らかの変化を電氣的に加える機器で、いちばん身近に体験できるのがおフロ場のリバーブ。歌を歌うと適度に響いて気持ちがいいのは、この効果がはたらいたためだ。また、音自体を変化させるタイプは、下の図のような音の成分に対して、圧縮したり、けずったり、調整したりするもので、たとえば、ラジカセなどのボリュームを上げすぎたときに聞こえる、歪んだ音を電氣的に作る(ディストーション)など、効果の幅は広く種類も多い。そういえばファミコンに、擬似ディレイというものがあつた。これは音源をもとの音用とやまびこ用に2つ使って、音量や音の聞こえる場所を変えて、あたかもディレイの効果がかかっているように作ったものだ。便利なワザだ。

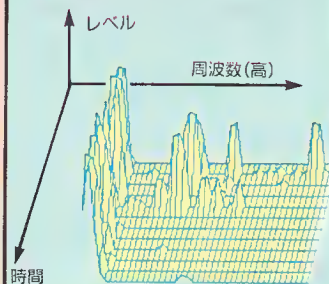
## ディレイ(山びこ)



ディレイタイムはやまびこになるまでの時間。フィードバックやレベルもやまびこに対しての設定。やまびこ1つのシングルディレイはテンポにあわせたタイムを正確に設定する。



## 音の成分(例:ベース音)





## パン、エフェクト処理で音を空間的に広げる

残るものは「パン」だ。正確には「パンボット」と呼び、これは左右に音を振り分けるポリウームのことだ。ステレオといえはわかりやすいだろう。

オーケストラやバンドなどの楽器の配置をよく見て、それぞれの音色の聞こえる場所を設定してみよう。広がりのあるイイサウンドになるはずだ。

それでは、ちょっとおもしろ

い使い方をしてみよう。96ページのリバーブとあわせて、左右+奥行き感がわかりやすいように、単純な音とリバーブとパンの設定を繰り返し入力してから、コントロール(リバーブとパン)の数値のみを変えてみた。右下のデータを見てほしい。2、4拍ごとにドとミの和音が鳴る。数値から、和音がどういうふう

パン(左右間の定位、ステレオ)



ま と め

今回まででMIDIにできることはひととおりやってみた。もちろん、GTと「μ・SIOS」とファミリーキーボード(PSR-500)の範囲でだ。とはいえ、ほかのパソコンやソフトウェアを使っても同じなので、MSXだからできないというものは何もなかった。あとは音源はピンからキリまであるので、それしだいだろう。みなさんのハガキのなかで「音源は何かいいか」という質問が多いのだが、はっきり

いうと、自分の気に入った音と値段のものとしかお答えできない。もし、MIDI対応のゲーム用に音源がほしかったら、そのゲームで指定されている楽器を買うほかないし、人とデータをやりとりしたいと思うなら、多くの人が使っている楽器のなかから選ぶほかないだろう。ほんとうは自分で音色を聞きながら、気に入った音がいちばんたくさん入っている楽器を選べばいいのだ。

付録ディスクのデータはPSR-500の場合、「TROMBONE」はバンド幅7、コントロール100、101、6を消してから、「MIDI三度笠のテーマ」はバンド幅3、リバーブはHALLにして聞いてね。

CM- 32Lで「M I D I三度  
笠のテーマ」を鳴らす場合は、下  
のてとりあしとり道場を参考に  
設定を変更してください。

次回は異機種データのコンバートに挑戦する予定。

# 音のコピーの方法

何でも楽譜があるとは限らない。気に入った曲はCDやテープから音を聞きとって楽譜にしてみよう

## 用意するもの

**楽器** (キーボード、リコーダー、)  
ギターなど何でも

五線紙

### ①準備

コピーしたい曲をざっと聞いてみる。まず何拍子が聞き取り、次にどのくらいの範囲をコピーするのかを決める。そしたら範囲ぶんを、五線紙にタテ線(小節線、終止線、リビート記号)を入れて用意しておくとかだ。1段に4小節入れるとキリがよい。

## ②ベース音から聞き取る

ベース音(いちばん低い音)は曲を下でささえる大切な音域なので、間違えると同じメロディーが微妙に違つて聞こえてしまう。もし、聞き取りにくかったら、ツマミを低音にしぼったり、グライコを調整したり、左右で聞こえてくる方向に音をしばってみよう。ベースをしっかりと聞き取れば、あとでコード(和音)の手がかりにもなるのだ。

③重要そうなところを優先する  
曲のふんいきの変わり目に入っ  
て、そのきっかけになるフレー

ズや、メロディーに対する別のメロディーは構成的に重要なものだ。また、ギターやピアノが和音をきざんでいるものも音量にかかわらず、ベースの次に曲をささえる重要な部分だ。音源に余裕があるぶんは聞き取っておこう。

④聞こえる音から聞き取る  
次からは何でもいい。メロディーは耳につきやすいので、先に聞き取ってしまうと、ほかの音が聞こえにくくなってしまふこともある。楽譜にせずつ入力していく方法もあるが、あとは慣れと根気だ。

効果音は楽しい



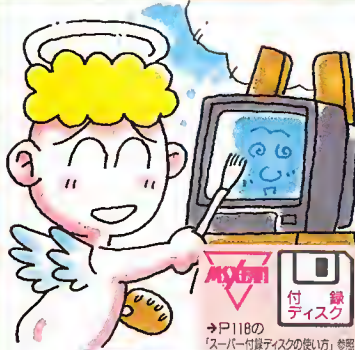
(例)だんだん遠ざかる音

[illegible]

④左右で交互に鳴っている和音がだんだん遠ざかっていくように聞こえるデータ。cnt/10がパン、cnt/91がリバーブ、cnt/07はボリュームをコントロールしている

★投稿作品について☆ひととおり聞かせてもらっています。力作が多く、とてもうれしいのですが、せっかくMIDIで音源を使っているのだから、それなりに音色の使い方も工夫したら、もっとよいものができると思いました。たとえば、ゲームミュージックの場合の、PSG音源ならではの音の使い方を、そのままMIDI音源で再現しても、音色によっては逆効果ということです。PSG音源が得意のピコピコと細かく鳴っているフレーズを、音の立ち上がりの遅いストリングスの音色で鳴らしても、音がいきならないうちに消えてしまうからです。





# パソ通天国



パソ通では今、CGが大はやりだ。多くのネットではCG専用のボードを用意しているし、それを目当てにアクセスするCG収集家まで出てきた。

## パソ通、最新CG事情《その1》

パソコン全体でCGがもてはやされている。MファンのCGコンテストに送られてくるCGの数は毎月200作品以上にのぼるし、おとなりのテクノポリスでも相当数の投稿があるそうだ。こういったパソコン雑誌への投稿の場合は掲載されなければそれっきり日の目を見ることはないけれど、パソ通ならアクセスした人に見てもらえる。そして、ほとんどの作品がどんな機種でも(MSXだろうがPC-9801だろうが)表示することができる(102ページ参照)。この2点がパソ通でCGが爆発的にはやっている理由だ。CGの感

想が寄せられれば描くほうもはりあいが出るというものだろう。そして、CGを描く人たちにファンがつくのだ。

ほとんどのネットではどのくらいの人がダウンロードしたのかわかるようになっていて、その数字を見ればどの作品が人気があるのか一目瞭然なのだ。CGの場合、圧縮しても大きなファイルになるのでダウンロードに時間がかかってしまう。しかも、好みの絵かどうかは表示してみなければわからないので、このダウンロードした人数というのは参考になる(作者にとっても)。

このページではすばらしい作品ばかりを生み出している人気作家たちを紹介しよう。

作品名:FAY2LADY 作者:和佳・chan



2画面ぶんスクロールするたてサイズのCG(細ラインと呼ばれる)を数多く描いているPC19801・16色・Z'STAF F K I D、鯖ペイント使用・92年1月20日制作

### 草ネット タウンページ

今月はCGの盛んな草ネットなどを7局紹介しよう。北から南まで網羅したのでアクセスしてほしい。そして、ダウンロードしたら、かならず作者に感想を書くようにしようね。「よかった」の一言だけでもいいと思う。その姿勢が大事なのだ。掲載したCGへの感想だったらパソ通へ送ってくれば作者に転送するので、パソ通でない人も感想文をパソ天「CG感想文」係まで送ってちょうだい。

#### ★ 古今東西・網

アクセス電話番号: 011-822-1764  
所在地: 北海道札幌市  
シスオペ: USA

- 通信制御手順  
文字コード: シフトJIS  
通信速度: 800/1200/2400bps  
通信方式: 全二重  
データビット長: 8ビット  
パリティ: なし  
ストップビット: 1ビット  
フロー制御: おこなう(XON)  
シフト制御: おこなわない(SOFF)  
MNP: クラス5まで対応  
ゲストID: GUEST  
ゲストパスワード: なし  
ゲスト利用の制限: 接続は10分まで。一部ボード見られません  
オンラインサインアップ: あり
- プロフィール  
回線数: 1  
運営時間: 24時間  
会員数: 351人(92年5月現在)  
開局日: 1991年2月1日  
入会方法: NEWでアクセスしてオンラインサインアップしてください

#### ★ CAT-NET

アクセス電話番号: 03-3878-1294  
所在地: 東京都江戸川区  
シスオペ: 青木信夫

- 通信制御手順  
文字コード: シフトJIS  
通信速度: 1200/2400bps  
通信方式: 全二重  
データビット長: 8ビット  
パリティ: なし  
ストップビット: 1ビット  
フロー制御: おこなう(XON)  
シフト制御: おこなわない(SOFF)  
MNP: クラス5まで対応  
ゲストID: CAT0000  
ゲストパスワード: なし  
ゲスト利用の制限: 接続は30分まで。書きこみできません  
オンラインサインアップ: あり
- プロフィール  
回線数: 8  
運営時間: 24時間  
会員数: 350人(92年5月現在)  
開局日: 1986年4月4日  
入会方法: GUESTでアクセスして掲示板の入会案内を読んでください。IDはハガキで送付します。また18歳未満の方は入会できません

#### ★ びといんねっと

アクセス番号: 03-3836-7785  
所在地: 東京都江東区  
シスオペ: びといん

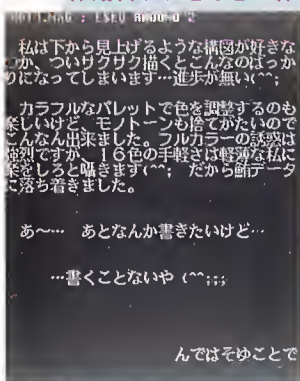
- 通信制御手順  
文字コード: シフトJIS  
通信速度: 1200bps  
通信方式: 全二重  
データビット長: 8ビット  
パリティ: なし  
ストップビット: 1ビット  
フロー制御: おこなう(XON)  
シフト制御: おこなわない(SOFF)  
MNP: 非対応  
ゲストID: SHIMAUMA  
ゲストパスワード: なし  
ゲスト利用の制限: 接続は10分まで  
オンラインサインアップ: なし
- プロフィール  
回線数: 1  
運営時間: 24時間  
会員数: 40人  
開局日: 1989年2月15日  
入会方法: GUESTでアクセスしてシスオペあてに必要事項をメールしてください。IDとパスワードは郵送いたします

### ●ちょっとパソQ

突然ですが1月号のグラフィックローダーはソニーHB-FIXVでは動作しないのでしょうか?(東京都/藤井英樹・?歳)☆とくにそういう手紙は送られてきていません。編集部の方でも動いてますし……。ひょっとしてドライブが汚れていませんか? クリーニングディスク(1000円くらい)を使ってみたらいかでしょうか。今月号でもう一度試してみてください。



作品名:PHOTO 作者:AROUND\*2



最近10万円くらいするフルカラーのボードを使用してフルカラー画像に  
げんている。(PC-9801・16色・似非キース使用・92年3月24日作製)

作品名:HI・ZA・SHI 作者:さく☆さくら



おもに関西方面で活躍している作者。女の子はかわいく描かれるのでファンも  
多い。(PC-9801・16色・Z's STAFF KID使用・92年1月22日作製)

作品名:SW\_2 作者:ひさいち



描きこみのこまかさではピカイチ。同時に圧縮率が下  
がるのでダウンロード泣かせともいえる?(PC-  
9801・16色・似非キース使用・92年3月14日作製)

作品名:あつといちまい/ 作者:CHINA(チャイナ)



まだ1年目、今後が期待される。(PC-9801・  
16色・鮪ペイント使用・92年5月4日作製)

作品名:10枚めだ/ねこ耳MILK(^\_^) 作者:Mb(エムビー)

CG10枚目の記念だそう。  
(PC-9801・16色・鮪ペイ  
ント使用・92年5月5日作製)



作品名:ネコ耳娘 作者:XXXs



一方ではCGアニメも手がける。(PC-9801・16  
色・鮪ペイント使用・92年5月2日作製)

★ RD-NET

アクセス番号:0565-26-1721  
所在地:愛知県豊田  
市  
シスオペ:宮治和弘

- 通信制御手順  
文字コード:シフトJIS  
通信速度:300/1200/2400bps  
通信方式:全二重  
データビット長:8ビット  
パリティ:なし  
ストップビット:1ビット  
フロー制御:おこなう(XON)  
シフト制御:おこなわない(SOFF)  
MNP:クラス5まで対応  
ゲストID:なし  
ゲストパスワード:なし  
ゲスト利用の制限:ゲストでアクセスすること  
はできません
- オンラインサインアップ:なし
- プロフィール  
登録数:1  
運営時間:23:00~6:00  
会員数:28人  
開局日:1991年4月1日  
入会方法:下記まで、62円切手を貼った返信用  
封筒を同封のうえ、入会申し込み書  
を請求してください。〒471 愛知県  
豊田市平和町3-37 宮治和弘

★ TeaBox Network

アクセス番号:0726-71-8228  
所在地:大阪府高槻市  
シスオペ:Dream Chaser(O.C.)

- 通信制御手順  
文字コード:シフトJIS  
通信速度:1200bps  
通信方式:全二重  
データビット長:8ビット  
パリティ:なし  
ストップビット:1ビット  
フロー制御:おこなう(XON)  
シフト制御:おこなわない(SOFF)  
MNP:非対応  
ゲストID:GUEST  
ゲストパスワード:なし  
ゲスト利用の制限:フリーウェアおよび一部  
ード使用できません
- オンラインサインアップ:なし
- プロフィール  
登録数:1  
運営時間:22:30~7:00  
会員数:15人  
開局日:1992年3月1日  
入会方法:ゲストでアクセスしてシスオペで  
必要事項をメールしてください。

★ Magical-BBS

アクセス電話番号:06-922-6796  
所在地:大阪府大阪市  
シスオペ:うすばあ魔舞

- 通信制御手順  
文字コード:シフトJIS  
通信速度:300/1200/2400bps  
通信方式:全二重  
データビット長:8ビット  
パリティ:なし  
ストップビット:1ビット  
フロー制御:おこなう(XON)  
シフト制御:おこなわない(SOFF)  
MNP:クラス5まで対応  
ゲストID:GUEST  
ゲストパスワード:なし  
ゲスト利用の制限:接続は10分まで。一部ボ  
ード見られませんか
- オンラインサインアップ:あり
- プロフィール  
登録数:1  
運営時間:24時間  
会員数:455人(92年5月現在)  
開局日:1987年4月6日  
入会方法:NEWでアクセスしてオンラインサ  
インアップしてください。なお、こ  
のネットは単なるアニメネットでは  
なく魔っ子専門ネットです

★ ARIES

アクセス電話番号:096-365-9801  
所在地:熊本県熊本市  
シスオペ:SYSOP

- 通信制御手順  
文字コード:シフトJIS  
通信速度:300/1200/2400bps  
通信方式:全二重  
データビット長:8ビット  
パリティ:なし  
ストップビット:1ビット  
フロー制御:おこなう(XON)  
シフト制御:おこなわない(SOFF)  
MNP:クラス5まで対応  
ゲストID:GUEST  
ゲストパスワード:なし  
ゲスト利用の制限:接続は10分まで。  
オンラインサインアップ:なし
- プロフィール  
登録数:日  
運営時間:24時間  
会員数:1300人(92年5月現在)  
開局日:1989年6月1日  
入会方法:ゲストでアクセスして入会申込み  
(L)をダウンロードし、申し込み書を事務  
局まで郵送してください

◎ごめんなさい

5月号の97ページ、実験ディスクの作り方の項で間違いがありました。すべて解禁したときのファイル数が26ファイルと書きましたが、正しくは25ファイルでした。同じく5月号の95ページWAVE-NETの開局日は1992年の1月24日でした。また、4月13日より通信速度が300/1200/2400bpsに、MNPがクラス5に、運営時間が22:00~6:00にそれぞれ変更になりました。

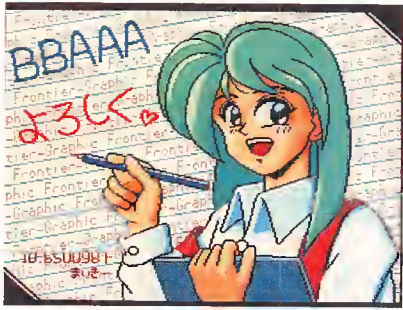


アートコンテスト  
審査結果速報  
リンクスが募集していたアートコンテスト(1月)に掲載各賞が決定した。入選(賞金5,000円)各部門とも取組まなし。準入選(賞金3,000円)プログラム、CG部門は落選者なし。MUSIC部門「DANGER ZONE」落井英光さん(大阪府)。以上は8月号で収録の予定

# THE LINKS INFORMATION PAGE

## 今月の目玉★フロンティア・グラフィック

リンクスでCGをやるなら、(ボード番号BBAAA)へ行ってみるといい。CGコンテ



ほぼ毎週のCGコンテストで有名なまいきーの作品。最近、MFファンに受けてないと思つたらこんなところに描いて。梅原先生に報告は笑。単なる止画作品ではなく、バックの文字が点滅したりするのはさすが。紙芝居部門の雄という感じ。作品のダウンロードは「ダウンロードルーム」のCGコーナー「BBAAA」というところで。一方、アップロードはというとリンクスへ郵送だったりする

トでおなじみのまいきーやめいおうせい通信の常連にやあさん(最近のみとと名乗っている)がいてにぎわっている。写真のよ

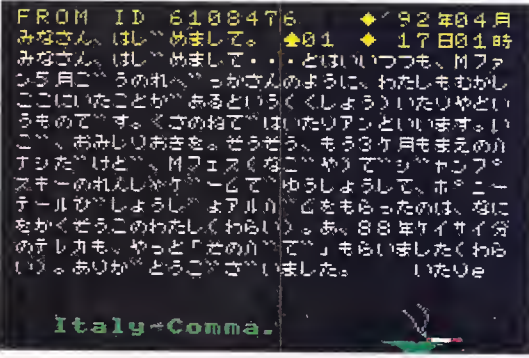
ここでお知らせ、リンクスではこの夏に「THE LINKS杯争奪CGコンテスト」を開催する。下の募集要項を読んでみんなで応募しよう!

- THE LINKS杯争奪CGコンテスト募集要項
- ・概要 THE LINKSネット内外を問わず、MSXによるCGを募集し、コンテストを行います
- ・募集期間 1992年5月20日～8月20日
- ・審査 THE LINKS会員による人気投票とスタッフによる審査により決定されます
- ・作品 入選 5～151
- 佳作 ゲームソフト1本
- ・応募のきまり 作品はオリジナルで未

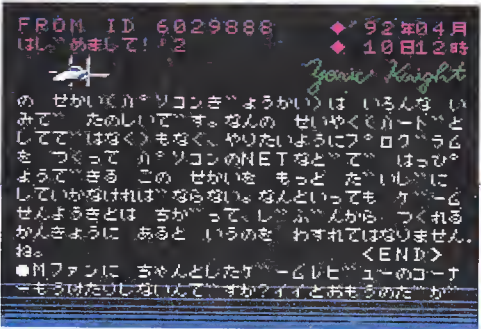
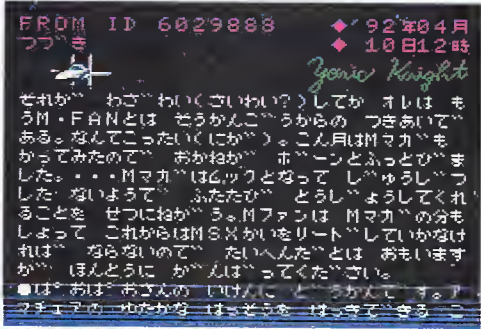
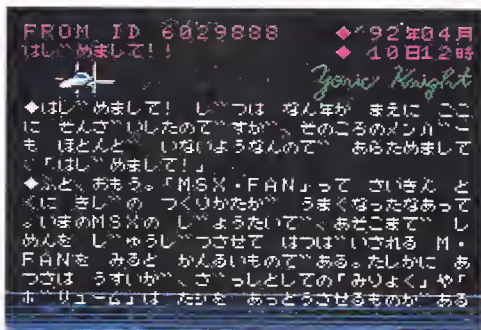
発表の作品に限り。MSX上で作製したCGに限り。作品にはできればかんたんなコメントを記したドキュメントファイルを付けてください。何作品応募していただいても結構です。作品はディスクにセーブして以下の必要事項を明記した用紙を同封し、「THE LINKS杯争奪CGコンテスト」係までお送りください(住所はこのページの下欄外に掲載)。①住所、②氏名、③電話番号、④年齢、⑤職業、⑥性別、⑦作品名、⑧使用するツール名、⑨ロード方法、⑩SCREEN番号

## MSX・FANのボード★めいおうせい通信

今月(4月～5月)は新人さんがたくさん来ていたのだ。いたりやクン、名古屋の電遊フェスティバルで美少女アルバムを渡したのはきとと担当だ。トウェンクンはサークルをやっているそうで、よかったらMファンにも会報を送ってください。よにつくクンはこのあと、しっかり常連の仲間入りしてるし……。このほかにもはまぢんや日ノで万、奈良の三冠王(ノ)まで来てくれて盛況でした。



FROM ID 6866768 ◆'92年05月  
はつメールでっすっ!! ◆ 02日23時  
はしめまして。ID-6866768「トウェン」というもので。これか。M-FANにあることをゆめみて なんヵ月もなん年もまっています。せむいおせてくだいね  
どこで?、ぼくは、サークルをやっています。「MIZ」(ミッツとよむ)というサークルなんだけど、7つのサークルに分かれてるんです。MSX、PC98、おんが、イラストetc...。もし、MIZにきょうみのあるひとは、6866768へメールをくだいね。  
しや、このへんで...。From.トウェン



## LINKSについてのお問い合わせは

リンクスの入会方法などに関する質問は、〒604京都府京都市中京区烏丸通御池下ルリクルートビル8F 日本テレネット(株)リンクス 会員課「リンクスMSX・FAN」係 ☎0120-251-063(フリーダイヤル)





# スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

1月号でも収録したMAGローダー、セーバー、Magicalの最新バージョンを入れたぞ。6月号のAEGといっしょに使えば、画像表示ファイアに早変わりする。詳しくはAEGのドキュメントを参照してくれ。

「PMext」は解凍ツール。「MAGローダー」はMAG、MAK I形式のCGを表示するツール。「MAGセーバー」はBSAVE形式のCGをMAG形式のCGに変換するツールだ。「Magical」はMAG、MAK I、PIC、などさまざまな形式のCGデータを表示する。「RINN35」はMAG形式のCG作品だ。

## 今月のフリーウェア一覧

- 解凍ツール PMext Ver.2.22 by Yoshihiko Mino
- グラフィックローダー MAGローダー Ver.1.0 by MERON
- Magical Ver.0.21 by ぶつつけるん・ペン+マサキ+CABIN'S Network
- グラフィックセーバー MAGセーバー Ver.0.3 by MERON
- グラフィックデータ RINN35 by Woody-RINN

※RINN35をのぞくすべてのフリーウェアはニフティサーブから転載しました。RINN35はCAT-NETから転載しました。

## 実験ディスクの作り方

フォーマットしたディスクを用意しよう。DOSを使ったことのない人でも大丈夫、付録デ

ィスクにDOSのディスクを作るのに必要な2ファイルが入っているのだ。付録ディスクの大

メニューにある「MSX-DOS」がその入口だ。用意できたら、下のカコミを

番号順に実行していったほしい。地色の青い部分にある赤文字が実際に打ちこむ文字になる。

### 1 MSX-DOS(2)のディスクを作る

DOSのプロンプト(A>)が表示されている状態で下のコマンドを実行してコピーする。

#### ★MSX-DOSの場合

A>COPY MSXDOS.SYS B:①

A>COPY COMMAND.COM B:①

#### ★MSX-DOS2の場合

(ターボユーザーはこちら)

A>COPY MSXDOS2.SYS B:①

A>COPY COMMAND2.COM B:①

### 2 付録ディスクからコピーする

実験ディスクを入れてリセットし、DOSを立ちあ

げたら付録ディスクに入れかえてコピーする。

A>COPY PMEXT222.COM B:①

A>COPY MAGMX10.LZH B:①

A>COPY MAGSMX03.LZH B:①

A>COPY MG1.PMA B:①

A>COPY RINN35.LZH B:①

### 3 漢字を表示できるようにする

漢字BASICのあるMSX(20以降の機種には内蔵されている)では漢字が表示できる。

A>BASIC①

CALL KANJI①

CALL SYSTEM①

### 4 PMextを自己解凍する

PMextは自己解凍するのだ。漢字モードになってないと読めないが、気にせず「Y」を選ぶよ。

A>PMEXT222 ①

Extract(Y/N)Y

### 5 全部解凍してみよう

さて、最後の作業、圧縮されているファイルを解凍してしまうのだ。ここではワイルドカードを使ってファイル名を入力する手間をばぶこう。

A>PMEXT \*.LZH \*\*①

A>PMEXT MG1.PMA \*\*①

## まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはドキュメント(ドックファイル)と呼ばれ、使い方などについて書かれている。このドックファイ

ルはTYPEコマンドで表示することができるのだ。ただし、漢字BASICが必要だ。

### 1 画面の表示幅を変える

ほとんどのドキュメントが半角にして80字(漢字で40字)の表示幅で書かれているのだ。

A>MODE 80①

### 2 ドキュメントを画面に表示する

ドキュメントを読んでみよう。CTRLキーとSキーでスクロールを止めるのを忘れずに。

A>TYPE MAG10.DOC ①

## フリーウェア感想文(5月情報号)

5月号ではふだんにげなくお世話になっている圧縮・解凍ツールのPMextの特集したのだ。いつもは解凍しかしたことのない人もファイルを圧縮させることによって、ディスクが整理されたはずだ。現に「ディスクが増えました」という喜びの声がたくさん届いている。

バグと思われるものがありましたのでレポートします。①拡張子が半角のひらがな、カタカナのファイルが圧縮できない。②サイズの大いファイルでそのサイズまで圧縮がすんでいないのに「Disk full」などのエラーが出ずに正常終了してしまい、完全に圧縮でき

ないことがある。  
(福岡県/福井寛・?歳)

PMCATはコピーしてからまのファイルを消すのでデリートされたエリアをつめることができました。そこで、「91-10. PMA」、「91-11. PMA」、「91-12. PMA」の3つのファイルを指定しようとワイルドカードで「91-1?. PMA」としました。すると、「91-10. PMA」だけが「91-1 P. PM

A」と残り、あとは消えてしまいました。どうやらワイルドカードは使えないようです。

もう1つ、PMCATのSオプションのソート指定はファイル名のアルファベット順だけでなく、拡張子でのソートもできるとよいです(タイムスタンプでも)。

(神奈川県/清水茂孝・?歳)  
☆現在、作者のYoshihiko Minoさんはもっと圧縮効率のよいツールを作製中だそうです。

## ◎フリーウェアについて

多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。改作や譲渡などは作者の希望にそって行い、十分に感謝して使おう。また、使用者にはバグの報告や感想などを作者に伝えるという大事な使命もある。今月のフリーウェアを使った人は感想をバズ天「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。誌面でも紹介していくぞ。





# MAGフォーマット画像の鑑賞

1月号を持っている人はすでに知っていると思うが、MSXでPC-9801やX68000のCGを見ることができる。もちろん、

解像度や色数の関係でオリジナルのままというわけにはいかないが、かなり近い状態で表示してくれる。とくにPC-9801で一般的な16色で描かれたものならインタレースを使用してほぼ完璧に再現できる。

こんなことができるのもMAGと呼ばれる共通の画像フォーマットがあるおかげなのだ。もう1つCGをMAGフォーマットにする利点がある。それはデータを圧縮してくれることだ。パソコンでは電話料金は最大の天

敵、アップロードするにもダウンロードするにも時間のかかる巨大なCGデータは可能な限り圧縮してしまいう限るのだ。それに、ディスクのなかにたくさん(20枚くらい)を置いておけるというのも魅力だしね。

## MAGローダーを使って楽しむ

MAGローダーでCGを表示するだけなら、

A>MAG \*.\*.①

でディスクにあるすべてのCGを自動的に表示してくれる。拡張子がMAG/MAX→MKI→SC?の順番でディスクのなかをさがして表示するのだ。それぞれの拡張子の意味は「MAGローダーの使用例」を見ればわ

かるだろう。

MAGは当然MAGフォーマットのCG。MAXは自然画(SCREEN10、11、12)など他機種と互換のないCG、MSX2で見ようとすると自動的にSCREEN8に変換して表示される。MKIはMAGの前身である画像フォーマットで草ネットの「マキちゃんNET(クローズ

ド)」のメンバーが開発したことからこの名がある。今回CGデータを収録したWoody-R INNさんはMAGフォーマットの開発時の中心メンバーだったそう。そして、SC?はBSAVEのデータ(ベタセブとも呼ばれる)。?はそれぞれのSCREEN番号が入るのだ。ただし、SCREEN10~12はA、B、Cとなる。

では、実験ディスクを入れて本文3行目のように入力してCGを表示してみよう。

うまく表示されただろうか? 楽しみを奪わないように誌面ではディスクに収録したR INN 35のグラフィックは掲載しないので自分のモニターでじっくり鑑賞してみてくれ。

さて、画像が表示されたら「M

AGローダーのオプション機能」にあるキーを押してみよう。

たとえば、Lキーを押してみると画像が左端に表示されるはず。Mだと中央に、Rだと右端に表示される。インタレースをやめたいな、と思えば1キーを押せばちらつきがなくなるし、パレットを変えたいらば6~9のキーを押せばいい。Kキーを押すとワクが表示されカーソルキーでワクを動かすことができるようになる。リターンキーを押すとワクで囲まれた部分の拡大をはじめるぞ。

表のほかにもいくつかのキーがあるので詳しくはドキュメントを参照してほしい。また、これらはオプションとしてコマンドのうしろに「/～」として付けても同様に動作する。

### MAGローダーのオプション機能

- W 横640ドットの画像を512ドットに圧縮して表示する
- L、M、R 左端、中央、右端に画像を表示する
- U、A、D 上、中央、下に画像を表示する
- @ くり返し表示する
- K 拡大モード
- O 200ラインを212ラインにする
- N 画面下にファイル名を表示する
- S スクリーンモードの強制指定
- T 表示時間の指定
- V 2+以降の機種をMSX2として処理させる
- X MSXフラグをOFFにする
- Z 強制的に200ラインモードにする
- 0 表示ページを0にする
- 1~4 インタレースの有無を指定する
- 5 パレット0を黒にする
- 6~9 パレット設定値を変える

### MAGローダーの使用例

A>MAG \*.MAG(MAGのデータ)  
A>MAG \*.MAX(機種依存MAGのデータ)  
A>MAG \*.MKI(MAKIのデータ)  
A>MAG \*.SC?(BSAVEのデータ)

## MAGセーバーを使ってデータを作る

自分で描いたグラフィックを多くの人に見せたいのなら、MAGフォーマットにするといい。MAGセーバーはBSAVE形式のCGをMAG形式に変換してセーブするためのツールだ。

使い方は使用例にあるように、A>MAGS \*.①ですべての「SC?」の拡張子のファイルをセーブできる。実行してみれば、グラフィックを表示して停止するのがわかるだろう。このとき、Cキーを押せば

セーブせずにつぎを表示するし、リターンキーでセーブ、CTRL+Cキーで終了する。

注意することは「SC?」の?はSCREEN番号と一致しなければならない、ということ。パナソニックのグラフィックツールは「PIC」という拡張子でSCREEN8のCGがセーブされるが、この場合は

A>REN \*.PIC \*.SC8①

として拡張子を変更してやらねばならない。そのうち、

A>MAGS \*.SC8①

でセーブしてやればMAGフォーマットのCGのできあがりだ。

また、オプション機能にもあるように18文字以内のメッセージも入力できる。

### MAGセーバーのオプション機能

N"" 半角18文字以内のメッセージを"と"の間に書きこめる。ただし"'"と"/の文字は使えない

### MAGセーバーの使用例

A>MAGS \*(すべての「SC?」の拡張子のファイルをセーブする)



## Magicalを使って鑑賞する

画像フォーマットにはMAGのほかいくつかある。PC-9801は標準では16色しか表示できないのでMAGがメインなのだが、X68000やFM TOWNSといった機種では「PIC」と呼ばれる画像フォーマットが主流なのだ。PC-9801でも最近ではフレームバッファ(1677万7216色同時表示)を使用した作品を見かける(R I N Nさんのもっばらこれ)。

このP I CもMAGも表示できるように、と作られたのがMagicalだ。基本的には、

A>MGI \*.\*.\*

で順番にCGを読みこんで表示してくれる。対応しているのは使用例にある画像データだ。

このMagicalもMAGローダー同様、BSAVEの場合は拡張子の最後の文字によってSCREENモードを切りかえるので、かならず、最後の文字は作製したSCREEN番号でなければならない(SCREEN10、11、12はA、B、C)。

うれしいのはグラフサウルス「SF?」の拡張子のデータにも対応していることだ。ただし、

圧縮セーブには対応していないので注意。また、「PL?」のパレットデータが必要となるのはいうまでもない。

MAGローダーと違って、オプション機能はコマンドの後ろに付けることで動作する。たとえば、「R I N N35」をくり返し表示させたいと思ったら、

A>MGI RINN35.MAG I O

となる。

そして、現在表示されているMAGやPIC、グラフサウルスのデータをBSAVE形式でセーブする機能も備えている。ただし、SCREEN5のモードには対応していない。表示されて

いるときにF1キーを押すとセーブされる。注意しなければならないのは拡張子が強制的に決定されるので、同名のファイルは上書きしてしまう点だ。

以上、早足で紹介したがPICに関しては次号で詳しくやるつもりだ。また、最後になったが今バージョンのMagicalは91年10月に不慮の事故で亡くなったぶつつけるん・ぺん氏の遺品のなかからソースリストなどをさがし出し、解析した結果できあがったものだ。バージョンアップへ尽力したOAB I N N E Tのちゃうっ氏とマサキ氏のお二人に心から賛辞を贈りたい。

### Magicalのオプション機能

- K キー入力待ちをせずにつぎつぎ表示する
- J くり返し表示する
- M メッセージを表示しない
- H 自然画をスクリーン8で表示する
- R 右端によせて表示する
- L 左端によせて表示する
- RL 中央に表示する

### Magicalの使用例

- A>MGI \*.SC?(BSAVEのデータ)
- A>MGI \*.MAG(MAGのデータ)
- A>MGI \*.MKI(MAKIのデータ)
- A>MGI \*.PIC(PICのデータ)
- A>MGI \*.SR?(グラフサウルスのデータ)

## 知っているとちょっと自慢できるMAGのいろいろ

MAGは「マキちゃんグラフィック」の略でマキちゃんNETでRINNさんを中心に開発された画像フォーマットだということは先に説明した通りだ。その一方でRINNさんはグラフィックツールも開発している。これは鮪(まぐろ)ペイント(MPS)と呼ばれ、多くのPC-9801ユーザーの間で使用されている。さすがに、みづからCGを描くだけあって使いやすいには定評があるのだ。

もう1つ、似非(えせ)キースというベストセラーCGツールも存在する。これはCGツール、PSM(JICC出版)を見本にタイルパターンなどの機能を充実させてイチ

から作ったもので、hirononさんが開発した。非常に使いやすく、ハードディスクにインストールして使用すると快適である。

そして、16色のCGの世界はさらなる広がりを見せている。ANIMAX(アニマックス)と呼ばれるCGアニメの世界がそれである。これはシナリオファイルと呼ばれる画像表示のタイミングや長さなどを書きこんだ情報を元にCGをつぎつぎに表示してアニメーションしてしまうというものである。CGコンテストの紙芝居部門に一脈通じるものがないでもないが、だれにでも容易に(プログラムの知識なしに)CGアニメが作れるという点がすばらしい。

CGアニメのツールとして、もう1つある。未沙(みさ)ちゃんび



④似非キース。ウィンドウを開いて数々の機能を使用する

ゆうあーというのがそれである。こちらはMISAフォーマットの画像データを読みこんで表示させるツールでANIMAXにくらべて表示画像がちいさいので少々迫力に欠けるかもしれないが、もっとも手軽にCGアニメが楽しめる。

これらのツールのほかにもどんどん便利な差分システム(ツールに上乗せしていく形でサポートされるソフト類のこと)が数多く存



⑤鮪ペイント。特殊機能が差分システムによって供給されている

在している。たとえばルーベ機能1つとってみても、ツールに付属のものからCOPYキーを押すだけで動きはじめる常駐ルーベまである。そのほかにもぼかしの機能やグラデーション、レリーフまである。こういうツールの豊富さをあのあたりにするとさすがPC-9801と思う。MSXにもフリーウェアですばらしいグラフィックツールがあればいいのに……。

作品名:D&C 作者:XXXs

ショップの店頭で展示されているパソコンを見つけて、触って(DIRと打ちこむ)、友達に呼ばれて帰っていく、という一連の動作をアニメーションしている。写真ははじめのシーン(パソコンを見つける場面)から。

⑥ANIMAX自体はまだまだ進化している過程にある

### ●投稿募集中!

①草ネットタウンページ→草ネットのシスオペさん、ネットの紹介文を送ってね。②パソコン→パソコンの疑問はこちらへ。③フリーウェア感想文→その名の通り感想文を送って。④パソコンフリーマーケット→パソコンに関するなんでもありのコーナー。採用者にはテレカをプレゼント(①はのぞく)。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 T I M M S X・F A N編集部「パソコン天国」それぞれの係まで。



ほぼ梅麿の

## 賞金 & 賞品 システム

CG コンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするピッツーCGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1〜5点の5段階で評価したものの合計点が

高いほどランクも高くなります。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	①恐竜の タマゴ	②ソウの タマゴ	③タチオウ のタマゴ	④カエルの タマゴ	⑤メタカ のタマゴ
ランク	100点以上	80点以上	60点以上	50点以上	40点以上
	超すばらしい作品に与えられる。師範代格の称号。	並みの努力ではもらえない。優秀な作品に与えられる。	これさらに期待する、ちょいウマの作品に与えられる。	いわゆる並の作品に与えられる。オール2的な称号。	まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品 & 賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンデレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンデレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンデレカ。

毎月たくさんの作品が送られてくるでおじゃるが、今月はかなりハイレベルだったぞよ。今後も、レベルの高い作品を描いてほしいので、マロの知っているテクニックを教えるぞよ。

梅麿 CG講座をもっと続けてほしいという内容の手紙がジャンジャン届いてるマロ。  
のぐりる じゃあ、ぼくちんが、かわいい動物の描き方を教えてあげるも〜ん。  
ファンキーK いや、そんなの

より、K流メカの描き方をおしえてあげるぜ！  
Dr. S もっと基本的なこと、役にたつテクニックとかがいいような……。  
アニイノ 手紙だと、みんなマウスの使い方を教えてほしいみ

たいけど……。  
Dr. S マウスの基本は「習うより慣れる」だから、根性いるんだよね。  
梅麿 じゃあ、質問も多いようだし、マウスがうまく使えなくても描けるりんかく線のちょっ

としたテクニックを教えてあげるといのはどうでおじゃるかな？  
全員 賛成！ やっぱり基本ができてないとだめだからね。ほかに聞いてみたいことがあったら手紙を送ってね。

Point 1

### ★太いペン先を使用する

マウスに慣れるまでは、手で描いたほうがはやいと思ってしまいうものでおじゃる。でも、扱いに慣れていくにしたがって手で描くスピードよりもはやく描けるようになるのでおじゃるが、どうしても思い通りのりんかく線が描けないときは、ペン先を太くして描いてみるといいぞよ。

まずは、おおまかにりんかく線を描くマロ。だいたいの感じがわかる程度でかまわないでおじゃる。つぎに、この太いりんかく線をルーベの機能を使って拡大するぞよ。あとは、いつもやっているりんかく線の修正のつもりで、太い線から1本のりんかく線にしていくのでおじゃる。



①まずペンウィンドウのなかから、このペンの太さを変えるアイコンを選ぶぞよ

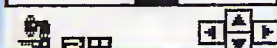


②これで描くと、こんなふうに太い線が描けるようになるのでおじゃる

③その太い線でおおまかにりんかく線を描いて、ルーベ機能を使いながら修正していくぞよ



④下半分がペン先を選ぶ部分なので、ここから右はしの大きい「●」を選ぶマロ



Point 2

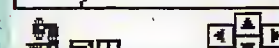
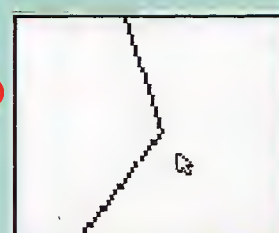
### ★短い直線を組合わせて描く

左で紹介したほかにも、短い直線をいくつもつないでいってから、仕上げていく方法もあるぞよ。この方法は、細かい場所などを描くときに利用すると便利でおじゃる。まずは、ペンウィンドウのなかからコネクトラインを選ぶぞよ。これは、直線を引くときに、始点と終点を決めるだけで直線を引くことができる機能でおじゃる。たとえば、円を描く場合なら、この機能を使って短い線をいくつもつないでいきおおまかに円を描くマロ。この状態では凸凹したきたない円なので、ルーベ機能を使い拡大してすこしずつ根気よく修正していくのでおじゃる。ただし、

相当な時間がかかってしまうので、この方法はあまりおすすめできないぞよ。ここで紹介している機能は「グラフサウルス」のものでおじゃるが、ほかのグラフィックツールにもかならずおなじ機能があるはずなので、マニュアルをよく読んでみてほしいぞよ。



①まず、ペンウィンドウのなかからコネクトラインのアイコンを選ぶぞよ



②この機能を使って、短い直線を組み合わせてりんかく線を描くマロ

③ルーベ機能で拡大してみるとこんなふうになっているので、根気よく修正していくぞよ

●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)＜北海道＞「HUNTER」木元寛(1・1・1・1・2)「歴史を見つめるのかかし」オツベルニ堂(2・1・2・1・2)＜青森＞「惑星探査ロボット」S・タトゥーヤ(3・1・2・2・2)＜宮城＞「らんま1/2」通大寺秀雲充光(1・1・1・1・2)「ちょっとあんなたち、なに見てんのよ!!」シュトック・カート(2・3・2・1・2)＜茨城＞「星がふる夜」NTC(2・1・1・2・1)「最後の晚餐」KURAMA(1・1・2・1・1)



## 登場人物紹介



梅麿 本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子



ファンキーK 髪の毛が立っているけど本当はやさしい



のぐりろ ふだんは知能が失っているがときどき正気に戻る



アニイ/ ビツツーでは数少ない、まともな人物(うそ)



Dr. S なぜかことわざが好きという不思議な新人



梅麿 今月のイラスト部門に送られてきた作品を見ていて思ったのでおじゃるが、最近は常連の人たち以外の作品のなかにもすばらしいものが増えてきたでおじゃる。  
アニイ! みんなが常連の人たちの作品から何かをつかんで、自分流に作品のなかに取り入れてきたってことかな。

ファンキーK というよりも、今までにない描き方を独自にあみ出してあって気がするぜ。斬新な作品が多くなったのがい証拠だぜ!  
のぐりろ そうでしゅ。今までだと、ただ個性的な作品で終わっていたようなものでも、最近では完全に自分のものになっているって感じがするじよ。

ファンキーK このままみんなが上達していけば、なかにはプロとしてCGを描くことになる人も出てくるかもしれないぜ。楽しみ、楽しみ……。  
Dr. S そのとおりかもしれないね。  
のぐりろ ぼくちんもみんなに負けないように、もっともっと精進するじよー!

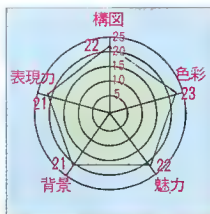
Summer Vacation (ウィットホース)  
青森県・小沢達郎



総合109点



女の子と赤いオープンカーが、なにかドラマチックなものを予感させてくれるぞよ。この作品は、とにかく細かいところまでいねいに描かれているところに好感がもてるマロ。バンパーに映りこんだ風景までしっかりと描かれているのには説明もしておじゃる。個人的に、女の子の胸が大きいところもいいぞよ。㊦



優秀者のテクニクを盗め!

この作品がすばらしいことのひとつにほどよく描きこまれているということがあげられるでおじゃる。テーマに不釣り合いなほど描きこまれていても、ダメでおじゃる。よくこのCGを研究したもれ。



バックミラーに映ったものまで描かれてる

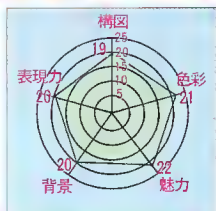
さな世界 (ウィットホース)  
青森県・小沢達郎 机の上の小



総合102点



この作品も上と同じ作者の作品マロ、まったくちがったタッチで描かれているところに実力を見せつけられた思いがするぞよ。それぞれの物体が持っている質感というものをよくわかってからこそ描くことができた作品でおじゃる。なにもいうことはないぞよ。このまま精進したもれ。㊦



優秀者のテクニクを盗め!

よく見てもらうとわかると思うでおじゃるが、微妙な影の付けかたによって、まるで本物のような質感をだしているぞよ。このように描くためには物体をよく観察、研究することが大切でおじゃる。



りんがく線うすい色で描くことで立体的に

岐阜県・日本製 水遊び

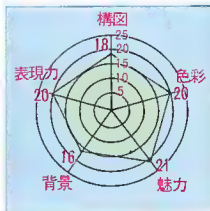
(グラフィックス使用 SCREEN 7)



総合95点



これはめずらしいぞよ。今までではじめてのたて画面作品でおじゃる。モニターをたてにして描いたのかどうかは作者の手紙には書かれていなかったでおじゃるが、苦労がうかがわれるでおじゃる。たての作品のため女の子が大きく描くことができ、結果としてイキイキとした女の子がよい印象を持たせる作品になっているでおじゃる。㊦



優秀者のテクニクを盗め!

画面いっぱい人物を描く場合、何をせたいのかはっきりさせてから描くことが大切でおじゃる。この作品では女の子の表情をメインに持ってきているために、つられて体の動きも生き生きと伝わってくるおじゃる。おっぱいもグーぞよ。



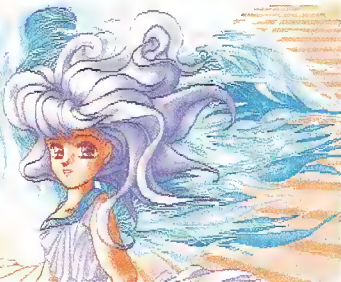
スタイルパターンをうまく使っているぞよ

おしかった人たち

<埼玉>「修行」たんちよくん(1・1・2・1・1)<東京>「思案」かんばれ若瀬川(2・1・2・2・1)<神奈川>「ブラックタワー」KITA(1・2・1・1・2)<海へいこうか>TATU(2・2・2・1・3)<魔法の国へようこそ>S・YACHIDA(1・1・1・1・1)<光に背をむけて…>RIE(1・1・2・1・1)<山梨>「静物の中の生物」T 2(1・1・1・1・1)



（グラフサウルス使用）SCR  
墜落の前  
愛知県・加藤由紀子



(グラフィックス使用) / SCREEN7

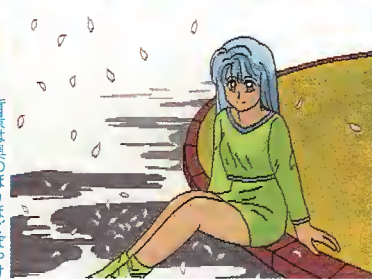


総合87点

かなり力が入った作品ですね。さらにうまくなるためには、デッサンの勉強をやってみるのもいいと思いますよ。(ア)



総合77点



背景は奥のほうほどぼやけて見えるから、奥のほうは薄い色を使うようにすると、もっと奥行きがでるようになると思つぜ／＼(K)

（グラフィックス使用／SCREEN7）  
サクラチル  
大阪府・斉藤明子



総合76点



（グラフィックス使用／SCREEN7）  
柁 美緒  
兵庫県・橘勝巳

春のふんいきがよくでている作品だと思います。光の表現をもっとやわらかくするのいいと思います。教訓「春はかげろう」(意味不明)⑤



総合78点



ぼくたちは、このねこのま  
 ヤラクタが気に入ったでし  
 ゆ。この個性的な画風を十  
 切にするというと思うにと  
 ん。⑤

（グラフィックス使用／SCREEN7）  
いごごうしやいにかん／  
広島県・亜す

総合88点



はつきりいつて、どアップの女の子よりも背長のほうがうまく揃  
けていると思う。雲のあいだから太陽の光がさしこんでいるところ  
なんて、身震いするほどカッコイイ。これで、左側の女の子とオ  
ートバイのデッサンがくるつていなければ最高だぜ。(K)

(グラフサウルス使用/SCREEN12)



総合93点



なんだかあやしいふんいきのする絵ですね。遠くに見えるお城のなかでは何が行なわれているのか？ 手前のピエロ（カシ）のグラデーションが、いかにもSCREEN12で描かれているように感じました。(ア)

総合89点



東京都・花園麗(FA・YUI・LEE)  
N.K.O.T.BのJOE McINTYRE  
(グラフィサウルス使用/SCREEN7)

(グラフサウルス使用 / SCREEN 7)

**JOE MCINTYRE**  
All I need is time.  
1992 ● BY:FA



(グラフサウルス使用 / SCREEN 8)



総合70点

どことなく事件のにおい  
のする絵だじょ～ん。こ  
の女の子をたすけるん  
はぼくちんだし。㊦

岡山県・Da isuke  
「夢幻」① ー初夏ー  
(グラフィックス使用／SCREEN7)

(DD俱樂部使用 / SCREEN5)



すごく大胆な描き方ですね。もうちょっと中間色を使うと見やすくなると思います。⑦

総合84点  
微妙な緑色をうまく使い  
森の深さを表現していま  
ね。さわやかだな。教  
「色」にもいろいろあるけ  
と」ますます意味不明(笑)



東京都・人  
カラスよ天まで  
(グラフィックス使用 / SCREEN 7)



総合75点  
はだの色のグラデーションにくらべて、服の影が単調に見えるのがちょっと残念だったぜ。(K)

広島県・浅井主税  
CONAN  
(パナソニックシステムディスク使用 / SCREEN 8)



総合65点  
力強さのなかにやさしさを感じるよ。ちょっと背景暗い色を使いすぎている。(M)

めざし  
静岡県 ホルスタイン渡辺  
(フィッセルディスク使用 / SCREEN 7)



総合86点  
うっ、こちの目まで痛くなつてゐるぜ。でもすくなくない絵なのでゆるしてやるぜ。残像だけコミカルだし。(X)

フィッセルディスク使用 / SCREEN 7  
神奈川県・フリント  
WOMAN



総合82点  
髪の毛の質感がすばらしいと思います。これで背景もまらに描いていけば評価も上がったかも、教訓、迷がした恐竜は大きい。(S)



総合91点  
まるでクレヨンで描いたような感じがすていと思うぞ。木の立体感も出せているし、人物のデザインもしっかりしている。今後は、ほかのタイプの絵にも挑戦してみてもいい。(M)

新潟県・佐藤豪 森  
(グラフィックス使用 / SCREEN 5)

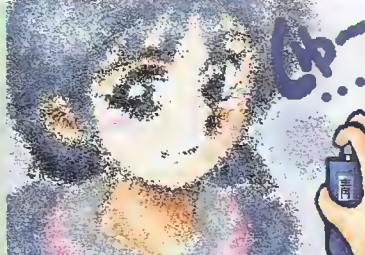


総合78点  
女の子のキャラクターはなかなか描けていると思う。でも、背景の色が濃すぎる感じがちょっと気になる。(A)



グラフィックス使用 / SCREEN 7  
森の少女  
京都府・三浦一誠

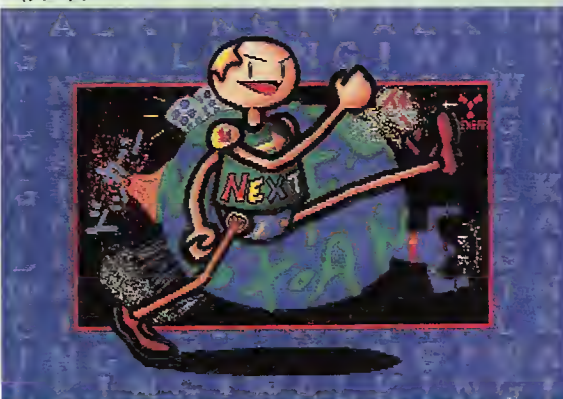
グラフィックス使用 / SCREEN 7  
大阪府・ちづかの弟  
スプレー(女性版)



総合82点  
スプレーの機能を使って描いたのじゃなく、とてつもなくいい感じのする絵が描けていて、ぼくちゃんはいいと思う。(M)

大阪府・ちづかの弟 地球を歩こう

(グラフィックス / パナソニックシステムディスク使用 / SCREEN 7)



総合91点

手前の人物(ロボット? どっちでもいいけど)が、こまかいところまで手抜きをせず描かれています。グラデーションを効果的に使いうまく立体感をだしているところもポイント高いですよ。バックの地球はなくてもよかったかもしれないです。(T)

## 紅の豚CGコンテストしめ切りせまる!

Mファン、テクボリの合同企画「紅の豚」CGコンテストのしめ切り、6月15日(必着)がいよいよ迫ってきた。まだ、描いてないという人は大急ぎで作品を完成させてくれ。紅の豚を知らないという人はアニメージュでも読んで

勉強してね。7月18日公開の宮崎アニメだぞ。選考には紅の豚を制作しているスタジオジブリも参加するので、ハイレベルな作品でアニメのプロの目をまん丸にしちゃってくれ。豪華賞品を用意してキミの参加を待っているぞ。

### 応募規定

宮崎駿監督作品「紅の豚」公開を記念して月刊「テクノポリス」と合同のCGコンテストを行います。応募作品は機種を問わず選考します。最優秀作品におくられる「大賞」をはじめ計123名の方に賞金、賞品がおくられます。

#### ★応募の方法

- ・「紅の豚」をテーマとした未発表のCG作品(イラスト)に限ります。
- ・CGツールは特に限定しません。
- ・応募作品をセーブしたフロッピーディスクと一緒に下記必要事項を明記した用紙を同封してください(80ページの投稿応募用紙でも可)。
- ①住所、②氏名、③電話番号、④年齢、⑤職業、⑥性別、⑦作品名、⑧使用したツール名、⑨ロードの方法、⑩SCREEN番号
- ・応募作品のしめ切りは1992年6月15日です。発表は1992年8月7日発売予定のMSX・FAN 9月号情報で行います。

#### ★作品の選考と賞品

- ・選考はスタジオジブリ制作部長・高橋望、ピッツ開発企画課主任・梅原、ライトスタッフ開発本部・木村明広、テクノポリスCG選考委員・宮本はるか、MSX・FAN編集長・北根紀子、テクノポリス編集長・松井宗彦、の5人で行われ、以下の賞を決定します。

- ・大賞……すべての応募作品のなかから最優秀作品に5万円とソニーのペン入力電子手帳「PalmTop」がおくられます。(1名)
- ・Mファン賞……MSXで描かれた作品のなかで優秀作に3万円と「PalmTop」がおくられます。(1名)
- ・テクノ賞……MSX以外の機種で描かれた作品のなかで優秀作に3万円と「PalmTop」がおくられます。(1名)
- ・佳作……上記3賞以外の優秀作品に「紅の豚卓上時計」がおくられます。(20名)
- ・参加賞……応募された全員のなかから抽選で「紅の豚ノート」、「紅の豚下じき」のいずれかがおくられます。(100名)

#### ★その他

- ・作品を応募される場合は封筒の表に赤ペンで「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」と明記してください。また、応募されたディスク等は返却いたしません。
- ・入賞した作品の著作権は徳間書店インターメディア株式に帰属するものとします。
- ★あて先  
・東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア MSX・FAN編集部 ほぼ梅原のCGコンテスト「紅の豚」係(〒105)





梅麿 4月号で募集した規定部門のテーマは「自分を描いてみよう」だったおじやる。「西田ひかる」のテーマで募集したと

きもそうだったのでおじやるが、イラスト部門に投稿が集中してしまい、なかなか作品が集まらないのが悩みのタネでおじやるな。もっと投稿してくれるとうれしいマロ。  
のぐりろ きっと自分の顔をみんなに見せるのがはずかしいんだじょ〜ん。  
ファンキーK おまえみtain顔をしているヤツばかりとはかぎらないんだぜ/  
のぐりろ それはいったいどういう意味でしっ//

(F1ツールディスク使用 SCREEN 7)  
静岡県・ホルスタイン渡辺



総合98点



ホルスタイン渡辺という名前からは想像もできなかったほどイイ男でおじやるな。すました顔のなかに、なにか変態っぽさ(コメン)がうかがえなくもないぞよ。それはともかく、この絵を特徴的にしているのは色の境界線を濃い色で描いているところでおじやるな。おもしろい効果ぞよ。⑥

東京都・宇宝秀行  
びっくりしたなモウ/  
(グラフィサウルス使用 SCREEN 7)



鳥取県・猪口亮  
RYO INOGUCHI  
(グラフィサウルス使用 SCREEN 7)



総合91点



キミはきつとオレ様と同じように、鋭くときをまたきた感性の持主を見た。こいつは、描きたくてもかたんに描けるものではないぞ。これから先のキミの作品におもいつき期待しているぜ④

総合90点



うまいですね。こんなにうまいと、写真とくらべてみたらい気になってしまいます。本当にこんな顔をしていたらちょっとコワイかもしれませんけど。でも、たった一人でここまで描いてしまうテクニックはすごいです。⑦

## 明日のCGコンテストを考える

新部門は『ぬりえ部門』に決定!

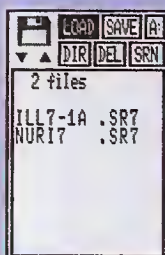
梅麿 5月号でもうけた「規定部門」は、好きな動物というテーマを最後に消滅することになったぞよ。かわりに「ぬりえ部門」が新設されるおじやる。  
ファンキーK 毎月、オレたちが用意したぬりえに色をつけて投稿してくれればいいぜ/  
Dr.S でも、ぬりえのデータを使えるのは「グラフィサウルス」を持っている人たちだけだし、また投稿がすくないかも……。

アニイ/ どのグラフィックツールでも使えるようにしたいとは思っているんだけどね。  
のぐりろ 今月のデータは「F1ツールディスク」でも、BASICで呼びだせるじょ(下らん外参照)全員というわけで、今月からぬりえ部門がはじまります。付録ディスクに収録されているぬりえデータに色をつけて送ってください。しめ切りは7月8日消印有効、掲載は10月号です。

付録ディスクのぬりえデータをグラフィサウルスで読みこむ

ぬりえ部門に使用するデータを付録ディスクに収録しました。やり方は、フォーマット済みのディスクを用意して付録ディスクのCGコンテストを選び画面の指示にしたがってください(119ページ参照)。できあがったディスクは、カーソルキーの上下で見たいCGを選択し、ス

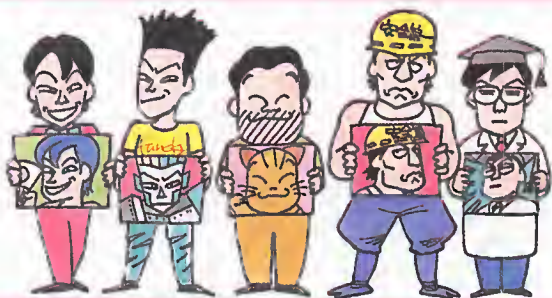
ペースキーで決定すれば作品のコメントが表示され、ここでもう一度スペースキーを押すとCGが表示されます。ESCキーを押せば前の項目にもどります。グラフィサウルスのSCREEN7で「NURI17」を読みこんでください。これがぬりえ部門用のグラフィックデータです。



①グラフィサウルスの「SCREEN 7」で読みこむ



②すると、このようになりんかく線のぬりえ部門用のグラフィックデータが表示されます



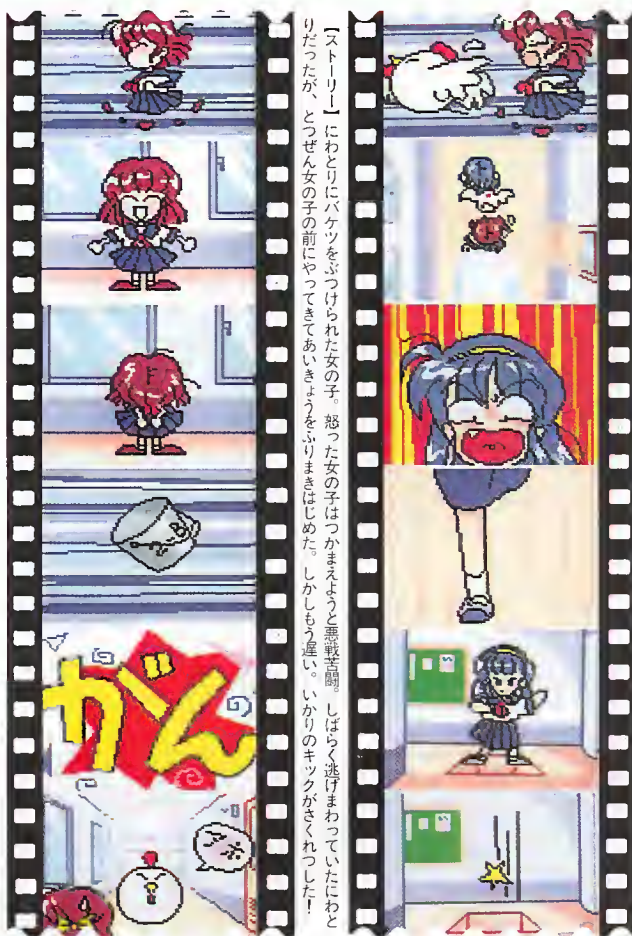




梅麿 紙芝居部門への投稿は、  
どうも増えないでおじゃる。イ  
ラスト部門にくらべて労力が

### 沖縄県・新垣誠悟 学校内のにわとり

(F1 ツールディスク使用 SCREEN 5 9分の1画面サイズ)



「ストーリー」にわとりにバケツをつけた女の子。怒った女の子はつかまようと悪戦苦闘。しばらく逃げまわっていたにわとりだったが、とつぜん女の子の前でやってきてあいさつをふりまきはじめた。しかしもう遅い。いかりのキックがさく裂した!

総合108点



軽快なテンポで進み、キャラのセンスと切れもばつぐん。その上、グラフィックもきれいときている。この作者には、なかなかもってあなどれないものがあるぞよ。きっと、アニメ制作の知識があるはずでおじゃる。でも残念なことに、キャラクタが某マンガにそっくり。今度はオリジナルのキャラで作ってたもれ。◎



かることは事実でおじゃるが、  
もうちょっと投稿が増えるとう  
れしいでおじゃるが……。  
アニイ! 毎月投稿してくる人  
もいることはいるけど。な。  
ファンキーK けど、今月の作  
品はよかったんじゃないか。  
のぐりろ シリーズ3作目なん  
ていうのもあるでし。  
Dr. S もっとかんたんに紙  
芝居が作れるツールなんていう  
のがあるといいのかも……。  
全員 お前、作れ!!

### 三重県・FRIEVE 圭一愛の物語III

(F1 ツールディスク使用 SCREEN 5 9分の1画面サイズ)



「ストーリー」今日はバレンタインデー。期待でいっぱいのは圭一の前、クラスメイトの女子がやってきた。圭一くん、これ、あそこ彼にわたしてね。泣くな圭一!

総合65点



第3部にして、ついにパワーダウンしてしまったようだ(まさかとは思うけど第4部もあるのかな)。前作までのファンタジーものの続きで作ったほうがよかったような気がする。テンポの悪さもいけない。教訓「紙芝居の下にゼッタイどじょうはいない」(もうヤケクソ!!)s。

### 東京都・木村隆夫 KA・SA

(グラフィックス使用 SCREEN 5 12分の1画面サイズ)



「ストーリー」雨やどり中の女の子に親切な人がカサを差した。でも女の子は受け取らない。すると、その人はカサをにぎらせ走り去った。女の子の手には破れたカサが……

総合64点



この作品には2重スクロールする部分なんかもあって技術的にはなかなかすばらしいものがあるんだけど、それがいかにされていないような気がするぜ。それにグラフィックがきたないのもいけない点だぞ。ここらへんを頭にくたきこんで次回作を作ってみてくれ。◎

## CGコンテストへの投稿大募集! 応募要項の詳細は81ページ

グラフィックスの  
ちょっとイイ話

グラフィックス Ver. 2.0 でRAMディスクを使う方法。まず、ターボRでMSX-DOS2を立ち上げる。ここでRAMDISK 1000と入力。グラフィックスと入れかえ、AUTOEXECと入力して立ち上げる。デバイス名に「H:」があるので、これをユーザーディスクのかわりに使うと速くて快適。ただし電源を切るとデータが消えるので、やめるときはかならずフロッピーディスクにセーブすること。[情報提供]茨城県 殺し屋、京都府 中原祥博



# MSX版『ソーサリアン』発売記念 オリジナル・シナリオ・コンテスト

ORIGINAL SCENARIO CONTEST

お待たせした。ついに  
発表である。どの作品  
も大賞に値したと思う。  
ほんとうにたくさんの  
作品をありがとう!

発表編

ばんばかばーん / ばんば、  
ばんばかばーん / じゃーん /  
いよいよ待ちに待った『ソーサ  
リアン』オリジナル・シナリオ・  
コンテストの入選作を発表する  
ぞ / 先月も書いたと思うけど、  
全部で777通も来たんだ。いっば  
い来てうれしかったんだけど、  
読むのにどれりゃー時間がかっ  
たんだよね。1本を30分で読ん  
だとしても、1日8時間読んで  
1か月半かかるんだ。ね、遅れ  
てもしかたないなー、って気にな  
ってくるでしょ。って、責め  
られてもいないのにいいわけす  
るのはこれくらいにして、先続  
けよう。

1992年4月28日。場所は新社  
屋に移ってまだ日が浅い日本フ  
アルコムミーティングルーム。

緊張の面持の審査員一同が揃っ  
たのは予定どおり午後1時。全  
員、ノミネート作品はすでに見  
終わっていたので、審査は比較  
的スムーズに行われるかに見え  
た。しかし、大賞を決める段階  
になって、大いに紛糾。詳細は  
後にゆずるが、結局大賞を1名  
だったのを2名に、佳作は予定  
通り3名に。そして、どうして  
も落とすのに忍びない2名に対  
して特別賞をあげることで落着。  
かなり白熱した最終審査になっ  
たわけである。思えば、長い日々  
であったことよ。しくしく。涙  
なしでは語れないわけだー。  
うん。審査結果を受賞者に伝え  
たときには、ばおばお隠してい  
たけど、かなり感激していたん  
だぞ。

## 審査結果発表(応募総数777作品)

### ●大賞(2名・賞金30万円)

石のなかの魚 金山雅弘(26才・東京都八王子市)

鏡の国のソーサリアン 村上恭子(15才・千葉県習志野市)

### ●佳作(3名・賞金15万円)

古代遺跡の謎 石田真寿(18才・静岡県駿東郡)

月明かりの鎮魂歌 鎌田英善(17才・香川県小豆郡)

滅びゆく緑の森 近藤瑞穂(19才・埼玉県大宮市)

### ●特別賞(2名・賞金5万円)

サンタクロースのプレゼント 原田嘉一(20才・千葉県八千代市)

封印の歌声 渥美真紀(18才・静岡県浜松市)

### ●参加賞(100名・ソーサリアングッズ)

抽選にて行います。発送をもってかえさせていただきます。

### ●TAKERU CLUB傑作賞(30名・タケル会員から選出)

タケル会報「TAKERUわあるど」にて発表

## 選者の声



白熱だの、紛糾だの  
と書いても、伝わら  
ない。審査会場の雰  
囲気を味わってら  
うため、誌上ライブ  
といってみよう。



日本ファルコム倶  
楽部代表取締役社長  
加藤正幸氏



日本ファルコム倶  
楽部SF作家  
木屋善夫氏



SF作家  
吉岡 平氏

木屋 『鏡の国のソーサリアン』  
はイベントが参加型なのがいい  
ね。やりすぎると『ワギャンラン  
ド』になっちゃうとこなんだけ  
ど。うまくやってる。シナリオ  
が短いのが残念。

吉岡 『石のなかの魚』はデザイ  
ンもいいし、オリジナリティが  
ありますね。

木屋 ちょっとインパクトがあ  
って、いい話って感じで5本の  
シナリオのなかの1本目にした

らしいなー、って思える作品が  
多いですね。5本目に入れたく  
なるような重いのが少ないね。  
その点では『月明かりの鎮魂歌』は  
いいね。

社長 『古代遺跡の謎』は気合い

入ってて、力作なんだけどイベ  
ントの脈絡がないんだよね。ア  
イディアは抜群で、そのへんさ  
エクリアすれば大賞はまちがい  
ないとこなんだけどね。惜しい  
ね。



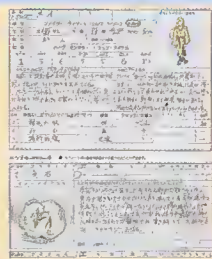
# 各 作 品 の 紹 介 と コ メ ン ト

## 大 賞

### 石のなかの魚

旅の途中で「雨の止まぬ村」のうわさを聞くソーサリアンたち。日照りつづきのために魚石を使って雨師に雨を呼んでもらうが、雨師は雨を降らせたまま突然姿を消してしまったという。雨はいつまで降りつづくのか……。

アイディアは洪澤龍彦の書いたものに、石のなかのドラゴンの話ののっていたんです。それがすごく好きで、「ソーサリアン」はキャラの職業が選べますよね。そこをうまく使って、たとえば「歌うたい」なんかは他のシナリオでは使われていなかったんで、組み入れてみたかったんです。これまでもストーリーを作ったりしてたんですけど、ゲームはストーリーが枝葉を分けながら作って行けるのでおもしろいですね。(作者：金山雅弘氏談)

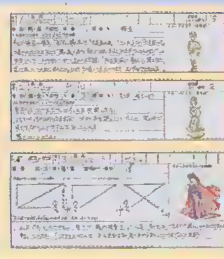


## 大 賞

### 鏡の国のソーサリアン

若くして父の跡をついた領主リスアが行方不明となる。異次元の鏡の国に行ったらしい。そこは王女が治めていたが、最近反乱が起こり国中にモンスターがうろついているという。ソーサリアンは領主リスアの救助に向かう。

入選するなんて思ってなかったんで、びっくりしました。受験生で時間がなかったものだから、とにかく大急ぎで書いたんです。マップのつづきがあうようにするのにすごく苦労しました。主人公というNPCのリスアという冒険に憧れてはいるんですけど、実力がともなわない、というかわいいキャラとして描いてみたかったんです。女の子でも遊べるメルヘンっぽいものを、と思ってがんばりました。(作者：村上恭子氏談)

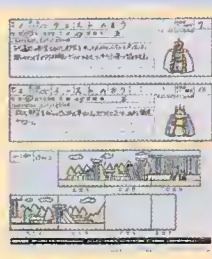


## 佳 作

### 古代遺跡の謎

ペンタウファから遠く離れたところに敵対する2つの国があった。ソーサリアンたちはその争いの原因を調査した。それは古代遺跡を復活させるという指輪と首飾りをめぐるものだったのだ。その後遺跡が復活するのだが……。

マップの書き方がわからなくて苦労しました。トラップに新しいものを入れてみたかったんです。そんなにいやらしいものじゃなくて、でも新鮮なものということで。後は「ソーサリアン」特有の行ったり来たりを何度もするというのがミソです。(作者：石田真寿氏談)



## 佳 作

### 滅びゆく緑の森

実り豊かな穀倉地帯が突然の川の氾濫でめまぐるしくなっちゃった。原因をつきとめようにも霧が上流へ行くことを阻んでいる。やっとな霧を突破すると森の妖精は病に倒れていた。未来の森林破壊がこまておよんでいたのだ。

かなり長い間書いてたんですけど、しめ切り5日前になって、ストーリーに矛盾を発見して、さあ、それからエライ騒ぎで、書き直しで最後は3日間で仕上げました。メッセージとしては表題からも分かるとおりエコロジーです。(作者：近藤瑞穂氏談)

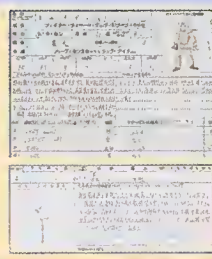


## 佳 作

### 月明かりの鎮魂歌

花の都のフローラ。月の光りが淡く差す美しい町。この楽園はある日モンスターの襲撃を受ける。志願兵としてソーサリアンたちは出兵した。途中猫妖精といっしょに原因をつきとめるが、敵の正体は意外な人物であった。

ファンタジーやテーブルトークなんかが好きで、そういう世界を表現してみたかったんです。受験前であまり手のこんだものにはできなくて、自信なかったんですけど。パーティで寛を仕掛けるなんていう部分はぜひやってみたかったとこです。(作者：鎌田英善氏談)



## 特 別 賞

### サンタクロースのプレゼント

村人の希望を奪いとった悪魔の出現により、今年はサンタクロースが来られないという。ソーサリアンはサンタの召使のスノーマンとともに悪魔退治に行く。退治のお礼に彼らにサンタから贈られたプレゼントとは……。

モンスターとかやっつけるのが多いでしょ。だから終わってほっとするようなのを作ってたかったですね。(作者：原田嘉一氏談)

## 特 別 賞

### 封印の歌声

吟遊詩人の「封印の歌」で1度は封印された魔導士が復活した。再度封印に向かう詩人、それより倒してしまおうと考え、後を追うソーサリアン。だが、彼らは途中で出会ったわがままな水の女神に振り回されるのだが……。

限られたなかで、女神のおてんばさとかを表現するのに苦労しました。まさかって感じ。うれしいノ(作者：渥美真紀氏談)



**木屋** うーむ、マップのつながりがわかりにくいね。ぜい肉をとると短かったりして。

**吉岡** 全体的にすば抜けたのがないですね。小さくまとまりすぎているような気がしますね。傾向と対策って感じですね。

**木屋** ソフトハウスでも傾向と対策は盛んですよ(笑)。

**加藤** えー、私と北根さんは「鏡の国のソーサリアン」と「石のなかの魚」がお勧めなんですけど。

**木屋** 「石のなかの魚」は雨でダメージ受けるんですよ。これは結構つらいかもしれないです

ね。ゲームにするときは、考えないとね。

**北根** 「サンタクロースのプレゼント」はシンプルでハッピーエンド。安心感があって好きですね。

**荒川** 「鏡の国のソーサリアン」はNPCの男の子がよく書けていていいですね。「石のなかの魚」は雨が映像的に映えるんじゃないかと思うんです。「滅びゆく緑の森」はエコロジーがテー

マでこれも好きです。

**木屋** 創作意欲が湧くという点では「月明りの鎮魂歌」だね。  
**加藤** それにしてもみんなすごい力作で、順番つけるのはつらいですよ(一同うなずく)。





FAM NEWS

# ポッキー2 怪人赤マントの挑戦

ボニーテールソフト

☎0722-85-2060

発売中

媒体	CD-ROM × 4
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

ターボRの高速モードに対応

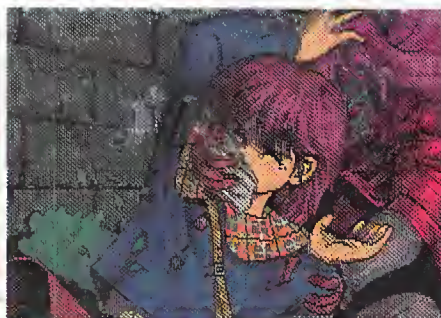
グラフィックの質の高さで有名な、あの『ポッキー』の続編がいよいよ登場！システムも一新して、またまた桃色旋風がふきあれちゃうぞ！

## ポッキー学園を騒がす謎の影の正体をあばけ!!

話は前作から1年後、ポッキー学園は男子と女子が共学になり、学園は平和な日々をおくっていた。前作の主人公だった中村トオルたち3バカトリオは留年して、まだ1年生。トオルの彼女、今井美紀は2年生になっている。しかし、残念なことに(?)今回のゲームの主人公は中村トオルではなく河合久美子という女の子なのだ。

ある日、ポッキー学園に、あらたな事件がおこった。怪人赤マントという奴があらわれて女子生徒を襲うのだ。しかし、いったい何者なのか、なにが目的かはすべて謎につつまれていて、女子は恐怖におののく毎日をおくるようになる。2年生になり、ポッキー学園新聞部の部長にもなった今井美紀はこの事件に激

赤マントだ!!



◎仮面をつけ、うしろから襲う。こいつの正体は?!



◎ポッキー学園名物すけべ連中3人組。今回も登場!

怒! 部員3人で犯人捜索にのりだすのであった。

ゲーム自体はコマンド選択式のアドベンチャーゲーム。FM音源にも対応し、ロードも早いという、気持ちよいゲームだ。

◎身体検査といつって、こーんなことをしてしまふ。いいなあ(おい!)



◎自分の行ってる学校の校長が、こんな奴だったら、一度はやってみたいことだなー



◎授業でくだらない先生の怪談ばなしを聞く。なんとも平和になったポッキー学園の図

おなじみ  
3バカ  
トリオ



◎赤マントに襲われ、校長の銅像の前でたおれてた女の子。くりくりと2画面スクロールだよん

## ポッキー学園新聞部3人娘

今井美樹 新聞部部長



ポッキー学園新聞部の部長ということもあって、赤マント捜索に燃える美少女。てきぱきと1年生部員を動かし、人一倍正義感のつよい彼女は、なぜか3バカトリオの中村トオルの彼女である。前作同様、今回もまた登場。

河合久美子 1年生部員



赤毛で、三つあみの似合うかわいい1年生。プレイヤーはこの子になってゲームをすすめる。部長の美紀と競えるぐらいの行動力の持ち主で、ちょっと自分勝手な性格があるが、そこが彼女の魅力なのであり、かわいさなのである。

谷口とも子 1年生部員



いつもぼーっとしているおとなしい性格の彼女は、学園の化学室に行くのに宇宙に行ってしまうという、とんでもない方向おんち。お好みやきが大好きで、焼くことに関しては誰にも負けないテクニックをもつ。



## 卒業写真・美姫

カクテル・ソフト

☎03-3205-3685

発売中

媒体	CD-ROM×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円
外付けドライブ不可	

胸のつまるラブストーリーを手軽に楽しみたい人にはオススメのソフトだ。  
恋人がいる人もいない人も、ぜひ一度、おためしあれ！

## 2つのゲームがカップリング。1個でも2つのお味。

このゲームは、1本のパッケージの中に2本のソフトが入っているのだ。サービス満点のカクテル・ソフトに感謝、感謝！

ゲームはどちらもアドベンチャーゲームになっている。でも、むずかしい謎解きなどはなく、小説を読んでいるような感じがすめられるのがうれしい。途中のセーブもできるし、ホントにお買い得なソフトなのだ。

## ★卒業写真★

主人公の義則は、卒業を明日に控えた高校3年生。しかし、彼の心の中にはひっかかるものがあり、このまま卒業してしまうのは、実に心残りであった。彼は、半年前まで、同級生の香村宏美とつきあっていた。が、ちょっとした出来事で、この半年間、お互い口もきかない状態にな

ってしまったのだ。なんとか卒業式までには仲直り……いや、せめて笑顔で別れたい、と思う義則であったが、そんなときにかぎって羽田由那子って子がつきまってくる。ストーリーもなかなかシビアであるし、主人公の気持ちや宏美ちゃんの気持ち、クラスメートたちの気持ち、いたくいろいろ作品だ。ラストは感動のあまりナミダしちゃうので、ハンカチを忘れずに！



④夏の出来事。こんなことしなければ、今も笑って学生生活をおくってたかもしれない

## 美姫

この地方には、むかしむかしから伝わる民話をもとにして作られた神楽(かぐら)「美姫」がある。紅花新吾という鍛冶屋の見習いの若者が橘美姫という村領主の娘と恋におち、かけおちをくだてるが、結局失敗におわる。新吾は処刑、美姫も自殺をはかって新吾のあとを追うというかなしいお話だ。そして今、ここ美々津花村中学3年の卒業行事として「美姫」を演じることになった。新吾役として、このゲームの主人公藤沢真治、美姫役として橘あゆみが舞台にあがる。だが、「美姫」のクライマックス、美姫があとおい自殺をはかるところで2人はなぜかタイムスリップしてしまい、民話の時代の新吾と美姫になってしまうのだ。

⑤美姫役の橘あゆみは、3姉妹の末っ子。巫女のアルバイトもしている元氣な14歳なのだ

橘あゆみ



①この子が香村宏美ちゃんだ。カニさんのことではないぞ

②かけおちする新吾と美姫。うしろから村人がおっける



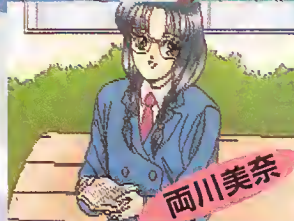
③あゆみの衣装姿。びゅーってほー



④新吾は処刑、美姫は座敷牢に幽へいされるが、このあと美姫は自殺してしまう



⑤主人公にきまってる彼女。明るく元氣な活発な子で、主人公のことが大好きなのだ



⑥ちょっとムカつく写真部の永山。なめつ、宏美に告白するだあー!?  
⑦宏美と一番仲のよい美奈。何か、かくしているように見えるんだが……  
⑧いき違い、すれちがいアリでやっと見つけた宏美。うっ、あの男は……

## 民話の時代へ…



⑨タイムスリップしたあとに会う楓(かえで)は忍者だ。かけおちに協力してくれる





# COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック!

カミングスーン

今月は、ちょっとだけ発売の延びた『シムシティー』と『ブライ下巻完結編』の開発状況を中心に、新作情報を紹介だ。また、大阪でのマイクロキャビンのイベントの様相もバッチリとレポート。ここで飛び出した『プリンセスメーカー』に関するニュースも報告する。


## シムシティー

©1989/1991 Maxis software All rights reserved/IMAGINEER Co., Ltd.

■イマジニア

■☎03-3343-8900

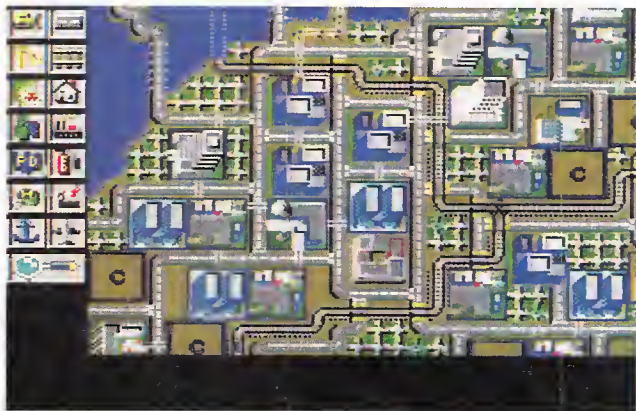
■今夏発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

アメリカはマクスィス社で生まれた「シムシティー」も、いまでは日本の主要パソコンのほとん

どに移植されている。そんななかで、ちょっと遅れをとっているのが、このMSX版だ。当初の予定では6月ごろには発売になるといわれていたのだが、開発のほうが少々遅れぎみだという。これだけのビッグタイトルなんで、わがMファンとしても少しでもはやく、そしてくわしいゲーム紹介がしたい。

なんてったって、この「シムシティー」、なかなか前評判が高い。Mファンで毎月付けているアンケートハガキを集計してみ



◎1日もはやく遊びたい「シムシティー」。今月も開発中の画面を掲載しておこう

## がんばって開発しております。

●イマジニア・飯田さんのおことば

MSXユーザーのみなさん、こんにちは! さっそくですが、『シムシティー』の開発状況をお知らせします。現在、シミュレーション部分が動きはじめています。64Kの上のせるのは少々つらいのですが、がんばって開発していますので、期待してください。



ても、マイクロキャビンの「プリンセスメーカー」とならんで購入希望のパーセンテージがかなり高いのだ。実際に遊んだことがなくても、「シムシティー」のおもしろさは実証されているから、これも当然といえば当然の話。とにかく、MSXユーザーがこのゲームにかけているのはまぎれもない事実なのだ。

けど、残念なことにコレといったサンプルができ上がってこない。イマジニア側としても、MSXのゲームソフトは初めてなわけだし、出すからにはメーカー側もユーザー側も納得のいく作品にしないといけないわけで、やっぱりいいかげんなモノはつくれない。そのへんで、けっこう苦労しているようなのだ。でもって、何がしたいかという、今月も先月同様、目に見

える部分での進展がみられなかったということ。このへんのことについてイマジニアの飯田さんに聞いたところ、「一生懸命やってるんで、もう少し時間をください……」という言葉が返ってきた。編集部が読者のみんなに情報を提供しようと必死なら、開発側もまた必死なのだ。

でも、画面写真を見てもらえばわかるように、グラフィック面に関しての心配はまったくなく、それどころかハッキリいって文句のつけようのないできばえなのだ。あとは、このまま完成してくれたらってのが正直なところかな。もうしばらく、モンモンした日がつづきそうだけど、ここはジッとガマンするしかない。

現在の  
開発状況  
60%



# ブライ下巻完結編

## ■ブラザー工業

■☎052-824-2493

## ■9月発売予定

媒体	CD-ROM×6
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円、6,800円*
パッケージ版は8,800円、タケル版は6,800円	

今月は、みんなに悲しいお知らせをしなくてはならなかった。なんとなんと、ソフトの発売日がまたまたズレてしまったのだ。それも、7月下旬から9月に……。夏休みは思いっきり「ブライ」にハマろうと考えていた人にとっては、ちとツライ情報になってしまった。

しかし、ブライファンのみん

なよ泣くでない。うれしいニュースも入ってきているのだ。パッケージ版のほうにオマケがつくというのは前にも書いたと思うけど、そのオマケの正体が見えてきたのだ。ブラザー工業の荒川さんの話によると、「リバーヒルソフトさんとも話し合ったんですが、MSX版にはオリジナルのキャラクタグッズをつけよう、という方向で話がすすんでいます。まだ、決定ではないのですが、たとえばキーホルダーとか……」とのこと。

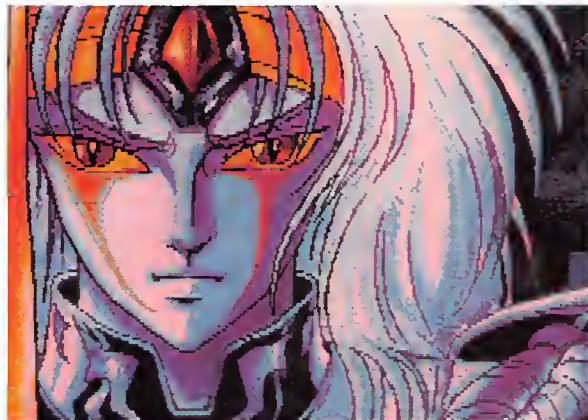
発売日、開発状況、オマケなど謎の部分は多いけど、とにかく発売が待ちどおしい、このゲーム。いまから楽しみ//

現在の  
開発状況  
70%

## 記念グッズもつくわよん♡

●ブラザー工業・荒川さんのおことば

ゲームの完成を、いまいかまとお待ちのみなさん、本当にごめんなさい。私たちもアセットはいるのですが……。『ブライ下巻完結編』は、豪華パッケージでMSXだけの記念グッズをつけて発売する予定です。どうか、もうしばらく待っててくださいネ!



◎荒川さんが生きている「ブライ下巻完結編」。今月は最新の画面を1点だけ紹介しちゃうぞ

## ほかの新作にも目をむけるとー

『プリンセスメーカー』や『キャンペーン版大戦略II』といった大物ソフトが発売され、ちょっとさびしいカミングスーン。でも、まだまだ新作がひかえているので、そのへんもふくめてちょっくら新作のスケジュールを書いておきましょう。

まず、巻頭でも紹介してるけど、ボーステックの『らんま1/2』が6月12日に発売になる。高橋留美子ファンでターボRユーザーは、チェックを忘れないように。『シムシティー』（イマジニア）と『ブライ下巻完結編』（ブラザー工業）は左



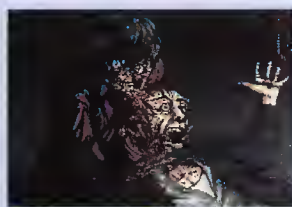
◎『狂った果実』はフェアリーテールの美少女サスペンスAVG。画面はPC-98版

ページと上の記事を見てもらうとして、4月情報号のFAN・NEWSで取り上げたけど発売が遅れている『スーパーバトルスキャンニック』（ブラザー工業）。これは、今月中には出そうな気配だ。開発にちょっとてまどっていたとのことだが、ようやく登場ってところか。価格は7,200円(税込)で、タケルのみの販売になる。

また、フェアリーテールからは、6月から8月にかけて3本の新作が出る。そのひとつが『狂った果実』。美大教授の娘がベランダから転落死した事件を発端に、さまざま



◎6月中旬に発売になるであろう『スーパーバトルスキャンニック』



◎『デッド・オブ・ザ・ブレイン』もフェアリーテールの新作

まな異変が起こっていく……という、サスペンスタッチのAVGだ。フェアリーテールから以前発売になった『殺しのドレス』の路線といたらわかりやすいかな。エロチックなシーンもあるが、基本的にストーリー重視ということなので、サスペンスドラマを見ている気分になるゲームといえよう。発売は今月中旬だ。つづく2本目は、『デッド・オブ・ザ・ブレイン』で、『死霊の叫び』というサブタイトルのついたスプラッタホラーAVGだ。とある1人の科学者のつくった薬品により、世界が滅亡の危機に陥ることに……。このゲームはアメリカのホラームービーを意識



◎光榮の『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』は9月の予定。画面はPC-88版

して開発しているそうで、夏の夜長にもってこいの怖いゲームになりそう。あと、もう1本は『夢二(ゆめじ)』というAVGで、こちらは8月発売の予定。

そして、いまから注目したいのが9月に予定されている、光榮の『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』。4月に発売になった『ヨーロッパ戦線』につづく光榮の新作だ。7月に出すPC-88版の開発も大ツメをむかえ、MSX版のほうにも力が入ってきてころだろうか。

では最後。ボーステックの『銀河英雄伝説・パワーアップ&シナリオ集』がブラザーのタケルで2,900円という低価格で復活したぞ!!



# ●カミングスーンでイベントレポートをやるには、ちゃんと理由があるのです。 大盛況だったマイクロキャビンのゲームイベント 漢字ROMなしでも遊べる『プリメ』も検討中!

5月情報号でお知らせした、「マイクロキャビン・ゲームイベント」が、4月25日と26日の両日、大阪は日本橋にあるJ&Pテクノランドで開催された。

マイクロキャビンの炎の営業・伊藤さんによると、「前日、雨が降っていたのでちょっぴり天気心配だった」そうだが、MSXユーザーの願いが叶ったのか2日間とも快晴で、ポカポカというよりはガラガラした真夏のような日とあいなった。

日本橋の電気街は、例によってパソコンやゲーム機のソフトを求めて走り回る子供たちや若者たちであふれかえり、さらに給料日後の最初の週末ということもあり、家族で買い物に来ている人も多かったようだ。

もちろん、テクノランドも超満員札止め状態で、イベント目当てで繰り出してきたMSXユーザーでごった返し、通路もふさがってしまうほどの混みようで、もうキューキューのばんばん。とくに土曜日は、あまりに人が多すぎてステージができな

**Mファンからは  
ファンダムゲームを!**



◎昼間はゲームに、夜はカラオケに燃えた編集部員ささの指導で「キュウリだ!!」大会!!



◎人、人、人……でうまったJ&Pテクノランド。こんなに人が集まるとはビックリ

くなり、「プリンセスメーカー」のテストプレイのみに急遽変更したほどだった。それでも2日目の日曜日は、誌上で約束したとおり、マイクロキャビンの音楽スタッフである瓜田さんが登場。「幻影都市」のMIDI生演奏を披露し、つめかけたファンや子供連れのお客さんをよろこばせていた(初日には、末永さんも来ていたぞ)。

また、このイベントのいちばんのウリは、なんといっても「プリンセスメーカー」のお披露目である。「かわいい・キレイ・しゃべる」と話題の「プリメ」に、それも発売前に直接接することが



◎徹夜明けでかけつけてくれたマイクロキャビンの瓜田さん(左)。右は伊藤さんだよん

## プリメとMIDIの生演奏と キュウリに大阪が燃えた!!

できるんだから、MSXユーザーにとって足を運ばない手はないというわけだ。案の定、「プリメ」のテストプレイスペースの前は黒山の人だかり。その場で予約した人には、プリンセスの声を演じた横山智佐さんや赤井孝美氏のサイン色紙がもらえるとおって、こちらのほうも好評だった。そんなイベントをさらに盛り上げたのは、伊藤さんのこのひとこと。  
「まだ時期はハッキリしてないけど、漢ROMなしでも遊べる『プリメ』を検討中ですウノ」

## マイクロキャビン ゲームイベント



1992年4月25～26日  
大阪・J&Pテクノランド



◎MIDI演奏のミキサーを担当してくれた、ローランドの富田さん。お世話になりました



◎顔がかわれちゃったけど、瓜田さんの演奏風景。店内に美しいメロディが響きわたった

このうれしい発言に、みんなはますますヒートアップだ。

そしてわれらがMファンも、ただただ取材に行ったわけではなく、ファンダムのゲーム大会をやったり、本の宣伝をしたりと、イベントにチャッカリと便乗させてもらったのだった。(と)



# ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール 新作発売予定表

記号の意味 □ 無印はMSX2/2+, ●はMSX、MSX2/2+, ★はMSXターボR専用、◎はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、□のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源) に、[MIDI] は MIDI にそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊 (タケル) で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は5月19日現在のものです!

## ■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
6月	上旬 サウルスランチMIDI #2 (D)/ピッツー/3,400円 [MIDI]
	12日 ★らんま1/2 (D)/ボーステック/12,800円 □
	中旬 ★μ・NOTE (D)/ピッツー/29,800円 [MIDI]
	中旬 狂った果実 (D)/フェアリーテール/7,800円
	? スーパーバトルスピンニック (D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/7,200円 □
7月	8日 ●MSX・FAN8月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込) □
	上旬 ★MIDIカラ (D)/ピッツー/9,800円 [MIDI]
	14日 ●スーパープロコレ3 (本+D)/徳間書店/1,980円(税込) □
	中旬 テッド・オブ・ザ・ブレイン (D)/フェアリーテール/8,800円
	下旬 μ・NOTE Jr. (D)/ピッツー/19,800円 [MIDI]
8月	8日 ●MSX・FAN9月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込) □
	上旬 シンセサウルスVer.3.0 (D)/12,800円 □
	下旬 夢二 (D)/フェアリーテール/価格未定

タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
火星甲殻団ワイルドマシン (D)/アスキー/価格未定
シムシティー (D)/イマジニア/価格未定 □
ヴェインドリーム (D)/グローディア/価格未定 □
●麻雀悟空・天竺への道 (R)/シャノアール/9,800円 □
●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史 (R)/光栄/価格未定 □
●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史 (D)/光栄/価格未定 □
倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編 (D)/発売元未定/価格未定
●ワンダーボーイII モンスターランド (R)/日本テクスタ/7,800円
3Dブル (D)/マイクロプロズジャパン/価格未定
プロの基パート5 (D)/マイティマイコンシステム/9,800円
ブライ下巻完結編 (D:パッケージ版)/ブラザー工業/8,800円 □
ブライ下巻完結編 (D:タケル版)/ブラザー工業/6,800円 □
龍の花園 (D)/ファミリーソフト/7,800円 □

9月以降と発売日未定

【発売延期ソフト】 アルシャーク (ライトスタッフ)



# スーパー 付録ディスク の使い方

## ●今月のバックストーリー

シニリアは戦場へと向かったロッシュのことが気になっていた。それもそのはず、その戦場というのはこの20年のあいだ戦いがたえることなく続いている、「呪われた戦場」と呼ばれている場所だったのだ。しかも、この戦場から生きて帰った者はいないといわれている。シニリアは、自分がロッシュの身を守れるとは思っていなかった。めいわくをかけることになってしまうかもしれない。でも、今ここで行くことをやめてしまったら、一生後悔することになるかもしれないとシニリアは思った。



## 付録ディスクで遊ぶまえに

今月もレギュラーコーナーを始め、各コーナーにたくさんのファイルが収録されました。

毎月、読者のみなさんから送られてくる投稿作品を前にして、あれも収録したい、これも収録したいと頭を悩ませているので

すが、すべてを収録するというわけにはいきません。最近ではファイルを圧縮して収録しているのですが、それでもまだまだといったところでしょうか。しかし、努力は続けていますので期待しててください。

スーパー付録ディスク JULY 1992 DISK #10

媒体	2DD	セーブ機能	セーブしちやいけません
対応機種	MSX2/2+ MSX R	実質収録バイト数	1,433,600バイト
VRAM	128K		ターボRの高速モードに対応

さて、今月からこの付録ディスクのページの欄外に、読者のみなさんの付録ディスクに対する感想を掲載することにしまし

た。おもしろかった、つまらなかった、なんでもかまいませんのでアンケートはがきに書いて送ってくださいね。



『キャンペーン版大戦略II』に登場する兵器のくわしいことがわかる、ミニ・データベースを収録した。

## 『キャンペーン版大戦略II』ミニ兵器データベース

©1989 SYSTEM SOFT CORP./©1992 MICRO CABIN CORP.

これは「キャンペーン版大戦略II」に登場する兵器を、航空、車両、艦船とに区分して、それぞれの速度、全長、重量、航続距離でくらべて、最もすぐれた兵器順に検索することができるミニ・データベースなのだ。

ただし、『キャンペーン版大戦略II』本編に登場するすべての

兵器について検索することはできない。数多い兵器の中から、人気のある「F-14A トムキャット」や「M1A1 エイブラムス」など、36種類に限って検索可能となっている。

それから、兵器の中にはデータの公表されていないものもあるので、これについては検索できない。あくまでも雰囲気を感じてもらおうというもので、データの単位などから正確に比較ができないところもあるので、あしからず。

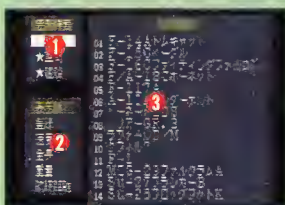
なお、これはマイクロキャビンさんが付録ディスクのために制作されたものなので、ほかでは手に入らない貴重なものだぞ。

## 『キャンペーン版大戦略II』

ミニ兵器データベース制作者・三曾田明氏  
兵器の絵がよく描けていたので、これで電子出版的なものを作ったのがこれです。ソート機能など、いろいろな面から兵器の比較が出来るようにしたのですが、データ量が少ない、正確なデータ入手不可能ということで、残念ながら遊びの域を越えられませんでした。



## 操作方法



タイトル画面でスペースキーを押すと、左の写真の画面になる。①の「表示種類」では検索する項目を選ぶ。白枠をカーソルで移動させ、カーソルの左右で★印を表示させてある項目だけが検索可能。ここでスペースキーを押すと、②の「表示順」の選択に移る。知りたい項目に白枠を移動させてスペースキーを押すと③の「リスト」に、②で選んだ項目について評価の高い兵器順に表示される。



各項目の選択終了後にスペースキーを押すと、左側の写真のように各兵器のくわしい説明画面になる。また、この画面からカーソルの上下で次の兵器に進んだり、もどったりできる。④には、その兵器のグラフィックが表示される。⑤には、その兵器のスペックが表示される。カーソルの左右で次ページのスペックに移る。⑥は、その兵器の説明画面。なお、ESCキーで前の選択項目にもどる。



◎これがタイトル画面。グラフィックがきれい





寄らば大樹のかけ。今月のファンダムは容量の苦しさに負けて、2本のD部門を「圧縮」しています。ご注意を！

## ■ファンダムGAMES

ファンダム掲載作品12本をすべて収録していますが、『LUNAR MISSION』と『タコ&イカ〜竜の住む魔城篇〜』は、容量のつごうで、1本の圧縮ファイル(D-BUMON. LZH)になっています。

この2つの作品で遊ぶには、まず複写用ディスクを用意して、小メニューで「D部門サービス」を選び、画面の指示に従ってください(このページの下のカコ

ミも参考にしてください)。

⇒遊び方は35ページから

## ■ファンダム・サンプル

スーパービギナーズ講座の簡易線画ツール(7月号バージョン)を収録。

⇒解説・使用法は48ページから

## ■MSX-DOS

DOSを使いたいときはここに入ると便利です。ファンダムなどのファイルをまとめてコピーしやすいようにファンクションキーを設定しています。



大変！ AVフォーラムが占める付録ディスク内の容量もだんだん見過ごせないぞ。

今月の収録作品は19本にも迫る大盛況ぶり。また、すべての作品が付録ディスクが動く機種(つまりMSX2、VRAM 128K)なら見られるというのもうれしいな。また、今月はプロ

グラムが「AV-JULY、AV7」と「AV-JULY2、AV7」に別れているので、付録ディスクを立ちあげないで見るときは最初に「AV-JULY、AV7」を走らせてね。



オリジナル作品のレベルはますます高く、聴き応え十分の作品ぞろいになってきた。

今月はオリジナル全5本を収録。ところで、今月のBGM、いいでしょう。常連なるとさんの作品です。では、コメント。なると「PSGが使えないので音質的にいまいちですが、ベースと曲の展開に気を配りました。ちょっとコナミっぽくなってしまいました」

自分の曲も付録ディスクに載せたいぞ！ という人は、以下の規定に従って「スーパー付録

ディスクBGM」係まで！  
【タイトルBGMの規定】FM6声(PSGの場合はそのうち最初の3声を使用)+リズム音源の組み合わせのみ有効。ただし、FM音源部の@63、@Vn、Yr、dコマンド、リズム音源部の@Vnは使えません。OPLLデータで4600バイト(MMLだと4000〜5000バイト)までをBGMとして鳴らせます。

⇒関連記事は71ページから



「エメ・ドラ」のサブシナリオ直前データも入ったぞ。

トビラCGは初登場の流人が描いたモンスター対女の子だ。元のイラストはモンスター(眼鏡をかけてる)だけだったが、流人が女の子を加えたのだ。きつと流人も女好きに違いないとほくそ笑む担当だったりする。

そして、オマケのほうには28ページでも説明している「エメラルド・ドラゴン」のサブシナリ

オ直前セーブデータというのが入っている。もちろんエメ・ドラを持っていないと使用する意味がないので、持っていない人はエメ・ドラを買ってから試してみてください。持っている人はフォーマット済み、のファイルの入っていないディスクを用意してから実行してほしい。

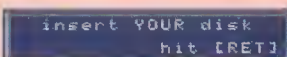
⇒関連記事は22ページから

## 『CGコンテスト』『MSX View』『MIDI』『ファンダムGAMES(D部門)』では、解凍作業が必要です。

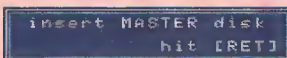
解凍作業は、複写用ディスクを用意して画面のメッセージに従ってディスクの入れかえをするだけです。画面のメッセージについては下の写真を参照のこと。

また、解凍作業をファイルのコピーまでで一時中断して、あとで解凍することもできます。画面にcopy completed hit(RET)と表示されたらファイルのコピーが終わったということなので、ここで一時中断することができます。再開するときは、コピーの済んだディスクをドライブに入れて、リセッ

トボタンを押すか、電源を新たに投入直してください。すると、画面にA>と表示されます。たとえばCGコンテストの場合だと、A>に続けてRUN-CGと入力(※注1)してリターンキーを押す、途中、Extract?(Y/N)と聞いてくる所があるのでYキーを押します。すると、解凍作業が始まります。



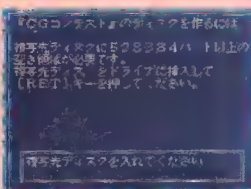
④このメッセージが表示されたら、解凍作業に用意した自分のディスクを入れる



④このメッセージが表示されたときは、付録ディスクをドライブに入れる



④これは、解凍前のファイルのコピーが終わったことを教えてくれるメッセージ



④こんなふうに画面の下に操作の指示が表示される

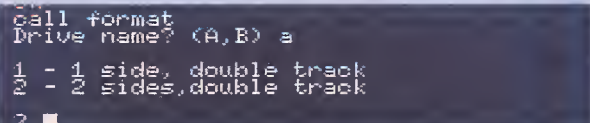
## 解凍作業には新しいディスクが必要です。

解凍作業には2DDフォーマットディスクが必要です。作成には新しく購入したディスク(不用ディスクでも可)を使用のこと。決して付録ディスクを使用しないこと。①BASIC画面

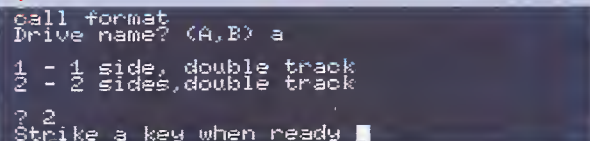
で「call format」と入力しリターンキーを押す。②Aのキーを押す。③2のキー(4の場合もある)を押す。④最後はどのキーでもいいから押す。⑤画面にOKと表示されればできあがり。



④call formatと打ちこみ、ディスクの入ったドライブを答える



④2のキーを押す。ここで4種類から選べる機種の場合は4のキーを押す



④最後のメッセージには、どのキーを押してもかまわない





PC-9801、X68000、FM TOWNS、なんでもござれで表示してくれるCGローダーだ。

パソコンはCGが大はやり、グラフィックデータがたくさんあるネットはどこまでかきこも夜毎に「busy」を連発している状態だ。1月号でもCG特集をしたけど、よりパワーアップした第

2弾のCG特集だ。しかも今月号と来月号の2本立て。

今月は復習もかねて、以前紹介したMAGとMagicalの最新バージョンをお届けする。

⇒関連記事は98ページから



例題曲の「TROMBONE」と「MIDI三度笠のテーマ」の2曲です。

「MIDI三度笠のテーマ」は予想していたよりも時間がかかってしまい、ポケツを掘ったかもしれないと半ペン状態のなかでがんばって作りました。せっかくMIDIの環境がほかのパソコ

ンよりも手軽にできるのだから、みなさん、ぜひ興味を持ってくださいネ。これらのデータは本誌94ページ左上の「MIDI」アイテムが必要です。

⇒関連記事は94ページから



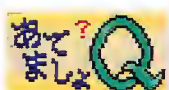
イラスト部門と紙芝居部門から1作品ずつの収録でおじゃる。ぬりえ部門もあるぞよ。

今月はちょっと少なめでおじゃるが、イラスト部門も、紙芝居部門も、かなり力の入った作品なのでじっくりと堪能してたもれ。解凍作業が必要でおじゃるから、119ページをよく読んで

から作業をしてほしいマロ。

あと、ぬりえ部門が新設されることになったので、そのデータも入っているでおじゃるぞ。くわしくは108ページぞよ。

⇒関連記事は104ページから



今回は、いつものクイズと解答グラフィック特集のすべすべスペシャルなのだ！

5月号の答えは、ファミリーソフトの「聖戦士ダンバイン」に登場した、リムル・ルフトとチャム・ファウの2人だった。正解者のなかから抽選で5名に、ファミリーソフトさんのご厚意

により、ダンバインの特製ポスターをプレゼントするぞ。

⇒(埼玉県)塩原薫、(東京都)大熊隆紀、(愛媛県)渡部伸、(大阪府)松井洋、(福岡県)松本敏之(敬称略)



MSXView、読者投稿作品の第2弾。「中学理科(天気の変化)」を収録しました。

今月は、天気図の見かたがわかるようになる、ちょっと教育ソフトのようでありながら楽しい、BEST MSXクンの投稿作品「中学理科(天気の変化)」を収録しました。

読みこみ方法です。①まず、MSXViewを起動。②メニューバーから「道具」コマンドをクリック。③表示されたウィンドウから「PAGEVIEW」をクリック。④すると、ファイルダイアログが表示されるので、MSXView実行用ディスクと中学理科のファイルの入ったディスクを入れかえる。⑤起動ド

ライブを「B」に変更してロード。⑥「RIKA、BOK」ファイルが現れるので「読込」をクリック。これで中学理科を見ることができ

ます。今月は、解凍作業が必要です。くわしくは119ページを参照してください。



## 5月号のファイルの一部を修正してね★



◎ごめんなさい、バグです

5月号の「CGコンテスト」コーナーが一部の機種(HB-F1XD、MLG+30など)でSyntax errorを出していました。修正方法を説明します。以下の説明をよく読んで、間違えないように操作してください。

まずBASICを起動して、付録ディスクの5月号をドライブAにセットします。次に「load"run-cg.xb"」と打ちこみ、リターンキーを押して、問題のプログラムを読みこみます。そこで、「list57」リターンキーと打ちこんでください。

```
list57
57 IF RS=128 THEN AI=PA+(RS
AND 3)*16 ELSE AI=RA+(RS AND
3)*16+(RS AND 12)
OK
```

ここでカーソルを最初の変数RSの直後の「>=」に合わせて、「<」と「スペースキー」で変更します。

```
list57
57 IF RSC < 128 THEN AI=RA+(RS
AND 3)*16 ELSE AI=RA+(RS AND
3)*16+(RS AND 12)
OK
```

リターンキーを押して行57を登録します。

いよいよセーブです。まず、付録ディスクのプロテクトタブを書きこみ可能にします。それをドライブAに入れて、「save"run-cg.xb"」と打ちこんでリターンキーを押してください。するとドライブが動きだして、書きこみを行います。「OK」と表示されたら終了です。プロテクトタブを書きこみ不可にもどしておきましょう。

「MSX-DOS」コーナーにもおなじバグがあります。「run-cg.xb」の行57の代わりに、「type-m.xb」の行10に同様の操

作をすれば直ります。

以上の修正で、もしも付録ディスクを壊してしまったという人は、編集部で電話で相談してください。

◎ターボRの解凍作業

「あかんペドラゴン」などのコーナーで、解凍のときに「DISK I/O ERROR」が出る場合があります。次のように対処してください。付録ディスクにはセーブしません。

「あかんペドラゴン」を作るには～の容量チェックの画面で、コントロールキーを押しながらストップキーを押して中断し、「list3」リターンキーで行3を表示します。

```
list3
3 _XCPU(129)
Ok
```

129の部分に128に修正します。

```
list3
3 _XCPU(128)
Ok
```

リターンキーを押して登録します。あとは、「run」リターンキーで実行させ画面の指示にしたがっ

てください。他の解凍を必要とするコーナーで、同様の症状が出る場合もおなじです。ただし、行3でなく、行2のこともあります。

◎「COMING SOON」

プリンセスメーカーのCGが正しく表示されません。これも付録ディスクにセーブはしません。

作成した「COMING SOON」用ディスクをドライブAに入れて「load"comin's.xb"」リターンキーで読みこみ、「list85」リターンキーでリストを表示します。

```
list85
85 SCREEN ,,,,2:SET PAGE 1
Ok
```

この、2を3に変えます。

```
list85
85 SCREEN ,,,,3:SET PAGE 1
Ok
```

リターンキーを押して登録して、「save"comin's.xb"」リターンキーでセーブします。このまゝリセットすれば、正しく表示されます。

ばいびーん★



## スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2+以降、★はターボR専用プログラムです。②のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。

※各コーナータイトルのA⑧Cは、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇒付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備考
スペシャルA	付録ディスクの使い方(P118)	ミニ・データベース	キャンペーン版大戦略II・ミニ兵器データベース	MOEMO . XB MOEMO . COM CW200SV3. INF OS . COM ほか15ファイル	DDS上で直接「MDEMO」と入力して起動させることもできます。
ファンダム・GAMESA	ファンダム(P35~70)	掲載プログラム	お習字ツール Sharp Pencilの野望 SWAP! ●跳ね返り ★YOPPARA!~カラオケ篇~ CALL MENU ●THE CAN・CAN~ あるバイト2~ピアガーデン編~ ●CARO TANK ●CRDSS25 O部門 ★LUNAR MISSION タコ&イカ~竜の住む魔城篇~	OSHUJI . F07 SHARPPEN. F07 SWAP . F07 HANEKAER. F07 YOPPARAI. F07 CALLMENU. F07 CANCAN . F07 ARUBAITO. F07 CAROTANK. F07 CROSS25 . F07  RUN-F07 . XB O-BUMON . LZH	BASICプログラムです  「LUNAR~」と「タコ&イカ~」をコピーし、解凍し、実行するためのプログラムです。くわしくは、41、42、119ページをご覧ください
ファンダム・サンプルプログラムB	スーパービギナーズ講座(P48)	掲載プログラム	●SCREEN 5用の超簡易線画ツール	SAMPLE . SB7	BASICプログラムです
FM音楽館A	FM音楽館(P71~74)	掲載プログラム	②AQUAMARINE FREST ②メカナイズド・ビースト ②FAR EAST ②不思議な家 ②HDJA	AQUA . FM7 BEAST . FM7 FAREAST . FM7 HUSHIGI . FM7 HOJA . FM7	BASICプログラムです
AVフォーラムA	AVフォーラム(P91~93)	掲載プログラム	今月の1本 規定部門お題は「料理」 自由部門	OPEN-GRP. AV7 AV-JULY . AV7 AV-JULY2. AV7	AVフォーラムを起動するためには、左の3つのファイルが必要です。BASICから起動する場合は、AV-JULY.AV7を実行すれば動きます
ほぼ梅麿のCGコンテストA	ほぼ梅麿のCGコンテスト(P104~109)	掲載CG	紙芝居部門 「学校内のにわとり」 イラスト部門 「Summer Vacation」 ぬりえコンテスト用教材CG	RUN-CG . XB CG1'07 . LZH CG2'07 . LZH	CG1'07.LZHとCG2'07.LZHをコピーし、解凍し、実行するためのプログラムです。くわしくは、109、119ページをご覧ください
パソ通天国B	パソ通天国(P98~103)	「MAG」「Magical」 新バージョン 他	PMext Ver.2.22 MAGローダーVer.1.0 MAGセーバーVer.0.3 Magical Ver.0.21 RINN35	PMEXT222. COM MAGMX10 . LZH MAGSMX03. LZH MG1 . PMA RINN35 . LZH	くわしくは98~101ページをご覧ください
ゲーム十字軍C	ゲーム十字軍(P22)	ビッツンによる十字軍トビラCG	_____	GAMEJ'07. XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
MSXViewA	付録ディスクの使い方(P120)	MSXView用ファイル	★中学理科(天気の変化)	RUN-VIEW. XB VIEW'07 . LZH	VIEW'07.LZHをコピー、解凍、実行のためのプログラムです。くわしくは、119、120ページ
MIDI A	MIO三度笠(P94~97)	MIO音楽データ	★「MIO三度笠のテーマ」 ★「TROMBONE」	RUN-MIO1. XB MIO1'07 . LZH	MIO'07.LZHをコピーし、解凍し、実行するためのプログラムです。くわしくは、94、119ページをご覧ください
あてましょQC	付録ディスクの使い方(P120)	ゲームのキャラ当てクイズ	_____	KOTA-Q . XB ATE-Q . XB	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
B:C	_____	編集後記	_____	B-CLN'07. C	付録ディスク用テキストファイルです
オマケA	十字軍(P28)	セーブデータ	「エメラルド・ドラゴン」サブシナリオ直前データ	SET-EO . XB EO . BIN	「エメ・ドラ」のサブシナリオ直前データを、他のディスクにコピーするためのプログラムです。くわしくは28ページをご覧ください
MSX-DOSA	付録ディスクの使い方(P119)	MSX-DOS1、2の基本セット	MSX-DOS1  MSX-DDS2	MSX00S . SYS COMMAND . COM MSX00S2 . SYS COMMAND2. COM	MSX2+2+用のMSX-DDS1セットと、おもにターボR用のMSX-DOS2セットが入っています。ターボRはおもにDDS2で、それ以外はDDS1で起動しています

※拡張子に「LZH」のつくものは、フリーウェアの「LHA」を使って圧縮したものです。なお、このツールは吉川崇泰さんの制作したアーカイバ・ソフトです。

【ディスクの残り容量の調べ方】①まずBASICを起動。②残り容量を調べたいディスクをAドライブに入れる。③PRINT DSKF (②) と打ちこんで、リターンキーを押す。④すると数字(最大713)が表示される。これを仮にAとすると、④A×1024がそのディスクの残りバイト数になります。たとえば352と表示されたらとすると、そのディスクの残りバイト数は352×1024=360448バイトというわけです。ちなみに、1Kバイトというのは1000バイトではなく、1024バイトなんです。知ってましたか?



## 舞台美術に使われたAVフォーラム作品 打った人、打ちこんで載せた人、それを見て感心した人



東京芸術劇場小ホール2の楽屋。左から神奈川・AOTAXくん(17歳)、千葉・古村昌史さん(？歳)、東京・ちえ熱(22歳)。部屋の外はスモークがたちこめる、開演10分前の緊張した状況

エアコンの轟音と煙草の濃霧のなかから、印刷メディアを通して、こんにちはこのFAN CLIPというページがいったいどれくらいの人に読まれているのか、よくわかりませんが、アンケートハガキによれば、おもしろいと思ってくれる人は100人に1人だそうです。AIDSのようですね。

ぼくは、このページ以外にも編集者として担当しているページがいくつかあります。「AVフォーラム」もその1つで、こちらは100人のうち5人といったところでしょうか。以前は「サウンドフォーラム」といって、短いPSGプログラム専門のコーナーだったのですが、いつのころからかビジュアル作品が増え、秘書のちえ熱の提案で現在の名前にしてしまいました。

投稿作品はほとんど手書きのリストで、ハガキや封書で送られてきます。ちえ熱は、それをせせと打ちこみ、塾長のよっちゃんに1つ1つ解説しながら見せて、採用作品を選んでいるのです。おもしろくない作品の場合、ちえ熱はまず最初に「自分の打ちこみミスではないか」と考えるようです。いいやつでしょうか？

そうやっているとき、何人かの常連投稿者とちえ熱は友だちのようになってしまいます。もちろん、紙の上だけで、それも一方的な関係です。しばらく投稿がないと「最近、来ませんねえ」と心

配したり、常連がファンダムで採用されるとニコニコしたりするんです。

AOTAX(のちにAOTAX<sup>2</sup>を襲名)も常連でした。ちえ熱が好きなのは投稿者の1人で、彼の初期の作品「通路を走る//」は、AVフォーラムベスト3のなかに入る名作です。

一方、ステージアーティスト(名刺に肩書がないのでかつてに付けました)の古村昌史という人が、AVフォーラムの掲載作品を打ちこんで走らせ、「これこそコンピュータによるミニマルアートだ」と感心していました。

この時点では、ちえ熱、AOTAX、古村さんの3人は、いずれも印刷メディアを通した遠い関係でしかなく、基本的に見知らぬ他人なわけです。

ある日、「通路を走る//」を劇の舞台効果に使用したいという電話が編集部にありました。突然のことです、なんのこともよくわからなかったのですが、こういうことでした(右の写真)。

写真は、ロック・ミュージシャンのケラが主宰する「健康」という演劇グループの第13回公演「ウチハソバヤジャナイ」で主人公が逃げるシーン。そのバックが「通路を走る//」なんです。白黒が反転し、方向も逆になっていますが、たしかに「通路を走る//」です。

ちえ熱とぼくは公演(東京芸術劇場/4月13日)を見にいきました。ひとくちいえると、ドタバタSF笑劇で、す



AOTAX。受験モードに入った、カシオペア(星座じゃないぞ)が好きな高校3年生。愛機はF5151ST



向こうが古村昌史さん。ロジャーラビット状態を自指すステージングアーティスト。手前からえ熱、身長185センチ

ごくおもしろかった。こんどは個人的に見にいこうと思っていますが、それはともかく、その日、楽屋裏の一室ではじめて、AOTAXと古村さんとちえ熱の実体が出会ったのです。

古村さんは、98系のパソコンやマックを使っている人ですが、同時にF1-XVユーザーでもあります。名刺もMSXで作ったカラフルなものでした。

「コンピュータから離れた発想をコンピュータに持ちこむ人たちがこそ、ほんとうの意味でコンピュータを使っている。ある意味で『ターミネーター2』よりも『通路を走る//』のほうがすごい」

と古村さんは、最大級の賛辞をAOTAXとAVフォーラムの作品群にくれました。AOTAX本人は「はいはい」と高校生らしい、すなおな相槌を打つばかり、ちえ熱は、生の読者、投稿者と会って、なんだかニコニコしているばかりでした。



劇の主人公が走っている通路は、まぎれもなく「通路を走る//」だ 写真提供=古村昌史

●発売 徳間書店  
●発行・編集 徳間書店インターメディア  
PUBLISHER  
柳窪宏男  
EDITOR & LEPRECHAUN  
山森尚  
EDITOR IN CHIEF  
北根紀子  
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR  
山科敦之  
EDITORIAL STAFF  
加藤久人+鶴田洋志+福成雅英+諸橋康一  
ASSISTANT EDITORS  
池田和代+石橋憲吾+奥義之+川井田茂雄  
+川尻淳史+笹谷尚弘+福田昌弘  
+山口直樹+渡辺庸  
CONTRIBUTORS  
高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦  
+星野博和+浜野忠夫+藤井憲治(トゥル  
ー)+鈴木伸一  
●制作  
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER  
井沢俊二  
EDITORIAL DESIGNERS  
井沢俊二+高田亜季+デザイン(釜田泰  
行+柳井孝之)+TERRACE OFFICE  
ILLUSTRATORS  
しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山  
つつじ+成田保宏+南辰真  
COVER ARTIST  
佐藤任紀+元野一繁  
COVER PHOTOGRAPHER  
矢藤修三+大嶋一成  
FINISH DESIGNERS  
南あくせす+例ワードポップ  
PRINTER  
大日本印刷株式会社

### EDITORIAL A: (エーコロン)

◆今月の付録ディスクができあがったところ、にゃん☆がテクポリに移籍したのと入れ代わりに、新人が3人入った。英語学校で英会話を勉強している国際戦略担当予定のYくん、もとシステムエンジニアをやっていた、このへんでは珍しいほど正統派人材のMくん、美大で映画を勉強しているマルチメディアOくん。ちなみに、Oくんは三浦半島から通っている◆三浦半島といえば、去年の8月号で、スーパーマンに似ていてかなりまぬけな新人Sくんとしてこの欄で紹介したささやも三浦半島だ。新人のくせに態度がでかいと思いつつ、度々紹介したささやも三浦半島だ。ささやといっしょに入ったOくんは、当時、2回目の2年生をやっていたが、最近聞き直したら3回目の2年生になったそうだ。きっと2年生が好きなんだろうなあ◆もっとささやといっしょ、3年まえにある3年制大学の3年生だったF(匿名)は、いま聞いてみたら、まだ3年生をやっていた。頭、悪いんじゃないの

### A D ★ I N D E X

アスキー	表 3
電子技術教育協会	43
東京カルチャーセンター	83
徳間書店	90
ブラザー工業	表 2
マイクロキャビン	84、85
松下電器	表 4

次号は 3号ぶりにオールディーズ名作ゲームを 7月8日発売 予価980円  
付録ディスクに収録する予定/



# ASCII

## Powerful View オイシサ増えて新発売!!

A1STユーザー待望の、  
誰にも負けないNewバージョン、  
MSXView 1.21 新登場!!

MSXView

DOSコマンド

スクリーンセーバー

PCM機能

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス MSXView1.21  
[エムエスエックス・ビュー1.21]

## MSXView 1.21

好評  
発売中

MSX  
turbo R

価格9,800円(送料1,000円)

マウスによる簡単操作が好評の「MSXView」を機能アップ。ビジュアルシェル(VSHELL)からのMSX-DOS2コマンドの実行が可能になりました。さらに、プレゼンテーションツールプログラムPageBOOKにPCMデータの再生機能も付加し、マウスが接続されているかどうかの自動判別もします。MSX-DOS2に完全対応しディレクトリの移動、サブディレクトリの作成等の操作がマウスクリックで行え、しかもすぐに活用できるテキストエディタ(ViewTED)やグラフィックツール(ViewDRAW/ViewPAINT)を装備。ジョイパッドもサポートした「MSXView 1.21」は、FS-A1STユーザーには必須のパッケージです。

- 特長：●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属
- 対応機種：Panasonic FS-A1ST
- パッケージ内容：実行用ディスク(3.5-2DD)/保存用ディスク(3.5-2DD)/OverVIEWディスク(3.5-2DD)/専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

【バージョンアップ】MSXView Ver1.0をお持ちの方は、3,000円(税込)にてバージョンアップをいたします。登録ユーザーには、準備ができればバージョンアップのご案内をお送りいたします。ユーザー登録がお済みでないお客様は、早急にご投函いただきますよう、お願い申し上げます。

## View CALC

MSX turbo R専用

価格14,800円  
(送料1,000円)

「View CALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。  
■特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフは、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択可能。  
■対応機種：Panasonic FS-A1ST/FS-A1GT  
※注意/ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。なおFS-A1GTには、「MSXView」が内蔵されています。

## MSX 増設RAMカートリッジ

価格30,000円  
(送料1,000円)

「MSX増設RAMカートリッジ(MEM-T88)」は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。  
■対応機種：MSX<sub>2</sub>、MSX<sub>2+</sub>、MSX turbo R  
※注意：MSX<sub>2</sub>、MSX<sub>2+</sub>で、ご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です(MSX turbo Rでは、本品だけでご使用になれます)。またRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、本体の電源を切ると消えます。

## MSX HD Interface

価格30,000円  
(送料サービス)

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。MSX<sub>2</sub>、MSX<sub>2+</sub>、MSX turbo Rで使用可能です。  
■対応機種：国内製品8社24機種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせください。  
▶「MSX HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入のお申し込み・お問い合わせは、株アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。



# Panasonic

# これが16ビットの キメ技だ。

- 1 多彩な機能をカンタン操作。  
**GUIソフト、MSX View内蔵。**
- 2 ゲームを高度に、スピーディーに。  
**大容量メインメモリ512KB。**
- 3 デジタルサウンドが楽しい。  
**MIDIインターフェイス搭載。**



**MSX turbo R**

これまででもMSX. A1GT新登場。

# A1GT NEW

## MSX turbo Rパソコン

### FS-A1GT ¥99,800円 (税別)

▶ 16ビットCPU(R800)搭載 ▶ MSX-DOS2を標準搭載 ▶ S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付(DIN型映像・音声ケーブル付属) ▶ 音声ガイド付ワープロ機能 ▶ 音声録再ができるデジトール ▶ 電子手帳とデータ通信可能(別売通信セット使用) MSX R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。● MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標です。● MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。● お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年令・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業(株)ワープロ事業部営業部MXF係まで。

心を満たす先端技術 — **Human Electronics** 松下電器産業株式会社



T1062053100983

©徳間書店インターメディア1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053-10

MSX 1992 JULY 情報号 平成4年7月10日発行 第6巻第7号(通巻64号) 第三種郵便物認可 発行人 柳澤宏男 編集人 山森 尚 発売所 徳間書店 株式会社 徳間書店 インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋1-10-1 03(3433)6231(代) 定価 980円(本体95円)